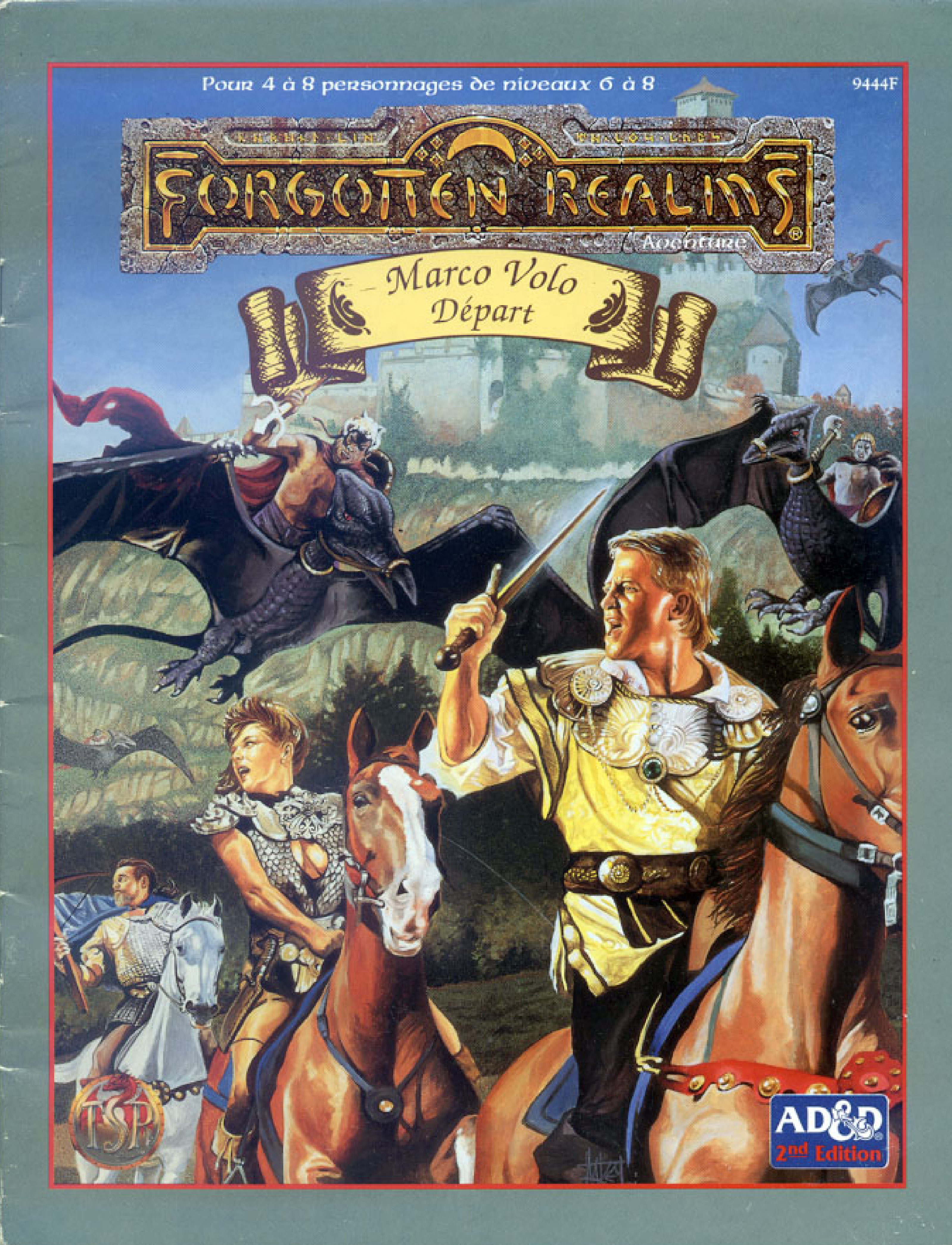


Pour 4 à 8 personnages de niveaux 6 à 8
9444F
FORGOTTEN REALMS®
Aventure
Marco Volo
Départ
TSR
AD&D
2nd Edition





Marco Volo: Départ

Table des matières

Crédits

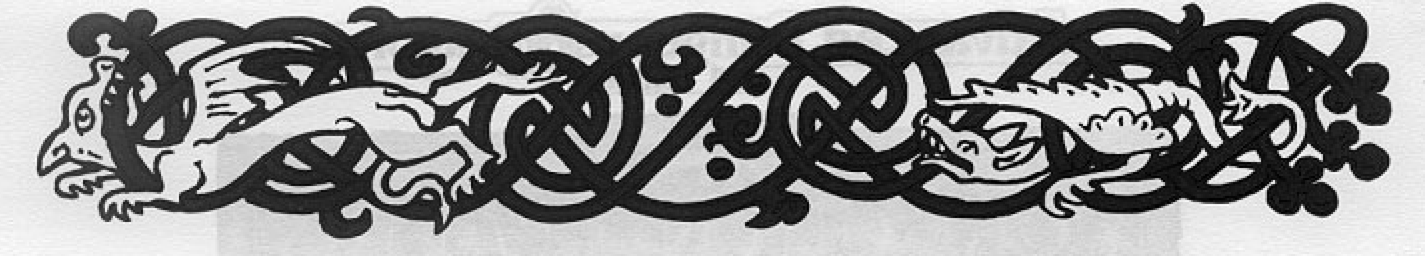
Auteur : Anthony Prior
Conception originelle des Royaumes : Ed Greenwood
Révision : Elisabeth T. Danforth
Chef de produit : Karen Boomgarden
Illustrations intérieures : Elisabeth T. Danforth
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Luis Ogg
Production : Hans L. Kötz
Traduction : Nathalie Morin-Dallain
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

ISBN 1-86009-071-0

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom



Introduction

Où l'auteur tente en toute humilité de guider le lecteur au travers du labyrinthe de ce qu'il nomme lui-même, une fantastique intrigue aventureuse.



Marco Volo : Départ est le premier volume d'une trilogie, celle de Marco Volo, une série d'aventures qui entraîneront les joueurs des « Royaumes Oubliés » dans un périple jalonné d'obstacles d'Eauprofonde à Valombre, sur la route d'un certain Marcus Badine (connu également sous le surnom de Marco Volo), un escroc sympathique et pourtant ô combien embarrassant.

L'aventure est conçue pour un groupe de quatre à huit joueurs de niveau 6 à 8. Des guerriers, comme à l'accoutumée, assureront la réussite de cette grande entreprise cependant que les voleurs seront nécessaires à nombre d'occasions. Quant aux magiciens, armés de leurs sortilèges de combat, de félonie et de détection, ils sauront parfaitement s'intégrer à une telle initiative. Toutefois, un prêtre ou deux ne seraient pas superflus s'il fallait soigner les blessures quotidiennes encourues au sein d'une aventure aussi hasardeuse.

Marcus Badine (c'est-à-dire Marco Volo) est un individu sans scrupules, ne craignant pas de détourner la loi le cas échéant. Des personnages trop intègres se verraient tiraillés entre le désir de venir en aide à Marco et le souci de respecter les règles. Quant à ceux qui opteraient pour la neutralité, je ne saurai trop leur conseiller de demeurer tranquillement chez eux…

Comme la trilogie prend naissance à Eauprofonde, et se déroule en plusieurs lieux circonvoisins, le MD aurait tout intérêt à se renseigner sur la ville et ses alentours. Il trouvera toutes les informations nécessaires dans *la Cité des Splendeurs* et *le Guide Volo d'Eauprofonde*. Non que ce soit une obligation, bien entendu…

Dans la première partie de la trilogie, les personnages croiseront la route de Marco Volo — qui n'est autre que Marcus Badine — et l'aideront à échapper à ses ennemis. Plus tard, le grand-père de Marcus, Maskar, entrera en contact avec ces personnages et sollicitera leur aide. En effet, rien ne lui ferait plus plaisir que de remettre son petit-fils dans le droit chemin… Maskar Badine les sommera de porter un courrier à Valombre et leur proposera d'engager Marcus pour leur servir de guide. Non qu'il ait l'intention de leur offrir les services de Marcus… Non ! En contrepartie d'une substantielle somme d'argent, les personnages auront tout bonnement à veiller sur le jeune homme tout en lui inculquant les principes de la vie. Comme l'humilité par exemple…

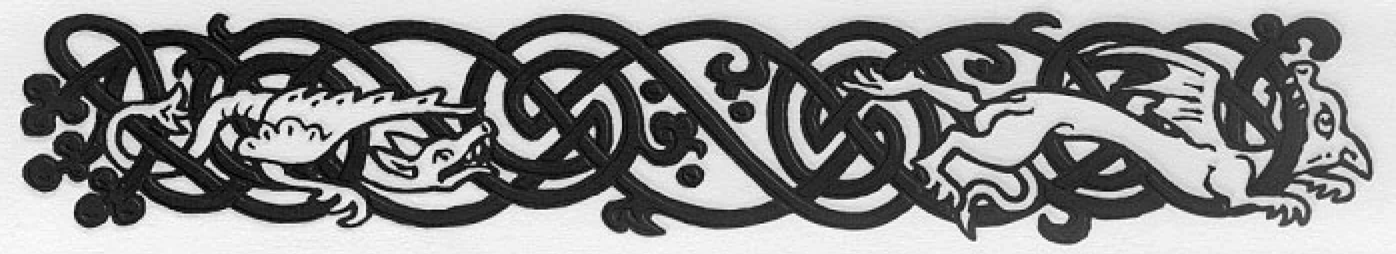
Malheureusement pour ces personnages, les choses ne seront pas aussi simples qu'elles prétendent l'être… À l'insu de Maskar, Marcus a subtilisé l'*Œil du Dragon* à Sabbas le magicien, et en désespoir de cause, le dissimulera dans la Forêt des Araignées, à la lisière de Valombre. Puis, il s'empressa d'en faire porter le chapeau à Volothamp Geddarm, l'auteur du *Guide Volo d'Eauprofonde* et du diffamatoire *Guide Volo de toute chose magique* (non publié). À ce propos, vous trouverez plus amples détails dans le chapitre sur les personnages.

Si la ruse de Marcus se révéla un plein succès, il n'en fut pas moins de courte durée. Sabbas, que l'on croyait mort ou disparu depuis des lustres, égaré aux portes de la folie, porta tout naturellement ses soupçons sur Volothamp. Toutefois, il se méprit sur l'identité de ce dernier, pensant que Volothamp n'était autre que Marcus lui-même. Alors, criant vengeance, Sabbas engagea Felibarr Noirelance, un assassin tristement célèbre avec pour mission d'éliminer le jeune voleur et de récupérer son bien.

Marcus n'a plus qu'une idée en tête, retourner chercher l'*Œil du Dragon* au tréfonds de la Forêt des Araignées, persuadé d'avoir brouillé les pistes et d'être enfin lavé de tout soupçon. Il a l'intention de vendre la breloque dès son retour à Eauprofonde, sûr de déjouer la surveillance des sentinelles de la ville qui pourtant ne sauraient trop se méfier de lui (quelle naïveté !). Voilà pourquoi le jeune homme accueille l'offre des personnages avec d'autant plus d'enthousiasme…

La troupe quitte enfin Eauprofonde pour gagner sa première étape, l'Auberge-du-Chemin. En route, ils se heurteront maintes et maintes fois à l'ennemi. Comme si cela ne suffisait pas, Maskar a manqué d'honnêteté à leur endroit. Son courrier, destiné au Seigneur Trystemine de Valombre, renferme en vérité un objet magique, convoité par une kyrielle de magiciens et d'aventuriers en quête d'or.

Marco Volo : Départ a pour objet premier de présenter Marco et son grand-père aux joueurs. Par la suite, la troupe se frottera aux sentinelles de la ville et à tous ces bons à rien qui reluquent les 10.000 pièces d'or de récompense offertes par Sabbas, le sorcier fou, pour la capture de Marco. Le magicien se profilera tout au long du périple mais dans *Départ*, il n'apparaîtra pas en per-



sonne. Cependant, dès qu'ils laisseront la ville derrière eux, les joueurs connaîtront des démêlés avec Felibarr Noirelance, le tueur que Sabbas a engagé. *Départ* entraînera ces aventuriers d'Eauprofonde à l'Auberge-du-Chemin. Au fil de ce voyage, ils découvriront bientôt qui est le vrai Marcus.

Le second volume de la trilogie de Marco Volo, *Voyage*, suivra le groupe de l'Auberge-du-Chemin au Défilé des Gobelins, où les aventuriers devront affronter des moines félons, se heurteront aux intrigues bureaucratiques de Cormyr et aux Dragons Pourpres du Roi Azoun qui sont, eux aussi, à la poursuite de Marcus. L'aventure s'achèvera dans *Arrivée*, volume dans lequel la troupe atteindra la Forêt des Araignées pour une dernière confrontation avec les différents protagonistes qui auront joué un rôle dans ce périple, y compris Sabbas lui-même.

Marco Volo est écrit sur le ton d'une aventure picaresque, dans un style enlevé sans jamais tomber dans le burlesque, à la manière d'auteurs tels qu'Alexandre Dumas et Raphaël Sabatini. Le MD laissera champ libre aux joueurs, sans pour autant se perdre en détails inutiles. L'action devra être menée tambour battant, sans que les personnages aient même le temps de comprendre ce qui leur arrive.

Les MD auraient tout intérêt à se plonger dans des ouvrages comme *les Trois Mousquetaires*, *l'Homme au masque de fer* de Dumas ou *Scaramouche* de Sabatini afin de s'inspirer de l'ambiance — ou bien visionner tous les films qui s'en sont inspirés. Entre autres, je ne saurai trop vous recommander *les Trois Mousquetaires*, de Richard Lester, sorti en 1974, ainsi que sa suite *les Quatre Mousquetaires*.



Personnages

Où les protagonistes principaux de notre drame sont présentés pour l'amusement du lecteur et pour lui servir de référence au cas où il oublierait leur véritable rôle dans l'histoire à venir.



Comme nous pouvions nous y attendre, *Marco Volo* est une intrigue fort compliquée, pleine de rebondissements, jalonnée de rencontres plus singulières les unes que les autres. Ses personnages, leur histoire, leur rôle, vous seront décrits ci-dessous.

Marcus Badine

(*alias Marco Volo*)

CN (B) hm B6

For 11 ; Dex 16 ; Con 16 ; Int 14 ; Sag 6 ; Cha 17

Classe d'armure : 7 (-2 en raison de la Dextérité)

Déplacement : 12

Points de vie : 24

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1d6 +2 (*rapière +1*)

TAC0 : 18

Compétences martiales : Rapière, dague, arbalète.

Compétences diverses : Combat Aveugle, Danse, Jeu, Instruments de Musique, Équitation, Navigation et Chant.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique, nain.

Objets magiques : *Rapière + 1, bottes elfiques.*

Sortilèges : Premier niveau (3) : *alarme, projectile magique, moquerie* ; Second niveau (2) : *déblocage, nuage puant.*

Talents de voleur : gr. 75 ; db 35 ; vt 30 ; lli 25.

Marcus, ce vaurien réputé pour ses frasques, n'est autre que le fils d'une noble famille vivant dans la cité d'Eauprofonde. Jeune et sémillant il choisit, au grand dam de Maskar, son grand-père, de se rebeller contre les principes des siens et de gonfler les rangs des mécréants.

Notre héros, qui s'imagine être un brillant hors-la-loi, adulé de toute la gent féminine, se retrouve invariablement dans des situations inextricables. Si seulement il possédait quelque talent dans son métier de voleur… Mais, après quelques aventures infructueuses, ce qui devait se produire, se produisit : les sentinelles de la cité ainsi qu'une kyrielle de promises à la vertu souillée, se lancèrent à ses trousses.

Néanmoins la chance devait sourire à Marcus. Un jour, il se retrouve par hasard devant la résidence secrète du sorcier Sabbas. Se faufilant subrepticement à l'intérieur de la demeure, il en profite pour dérober un objet précieux au magicien. Quelques jours plus tard, Marcus fera parvenir un pli anonyme au terrible sorcier, lui révélant l'identité du soi-disant voleur, l'ignominieux Volothamp Geddarm.

Malheureusement, les choses devaient mal tourner… Les Seigneurs de la cité d'Eauprofonde, ayant eu vent des facéties de Marcus, le firent mander pour lui faire subir un sévère interrogatoire. De plus, l'*Œil du Dragon* qu'il a dérobé à Sabbas se révèle être un objet aux dangereux pouvoirs magiques, provenant d'une autre dimension et… le sorcier est prêt à remuer ciel et terre pour le récupérer… Décidément, Marcus est en fâcheuse posture !

Non qu'il ait l'air de s'en soucier vraiment… En fait, il passe la majeure partie de son temps au « Rendez-Vous des Marins », cette taverne malfamée du Goulet du Poisson Puant, cherchant à recruter des compagnons qui l'aideront à récupérer l'objet si honteusement subtilisé à Sabbas, cet *Œil du Dragon* actuellement caché dans la Forêt des Araignées. Les PJ le rencontreront pour la première fois au cours du bal annuel des aventuriers, organisé par Mère Tathlorn.

Se glisser dans la peau de Marcus serait un défi de taille pour le MD qui devrait alors participer activement au jeu. Sous cette nonchalance affectée et ses airs suffisants, Marcus est en vérité un jeune homme timoré qui recherche les flatteries. Pour s'attirer la sympathie de son prochain, il s'invente des aventures plus rocambolesques les unes que les autres. Comme en témoigne sa fiche signalétique, Marcus est un barde talentueux, doté de nombreuses qualités. Malgré tout, il ne parvient pas à s'en satisfaire, attribuant la reconnaissance qu'on lui porte au seul statut de sa famille.

Sabbas

CM hm M17

For 9 ; Dex 13 ; Con 5 ; Int 19 ; Sag 12 ; Cha 3

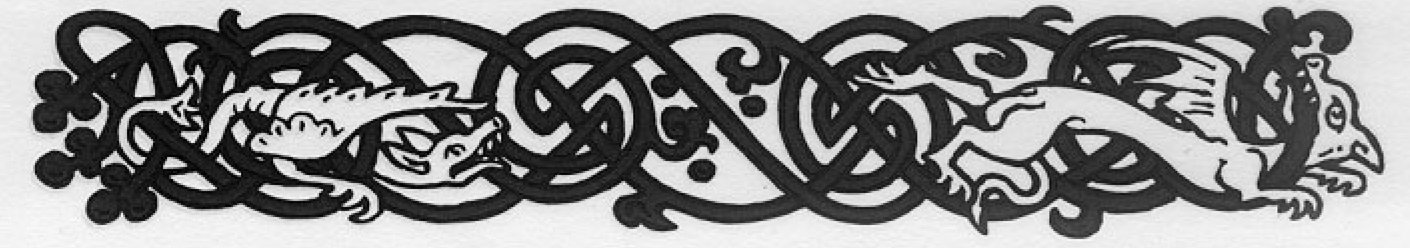
Classe d'armure : 0 (*bracelets de défense*)

Déplacement : 12

Points de vie : 30

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1-4 + poison (dague empoisonnée)



TAC0 : 15

Compétences martiales : Dague.

Compétences diverses : Dons Artistiques, Étiquette, Équitation, Astrologie, Lecture, Écriture, Religion et Connaissance des Sorts.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique, orque, tanar'ri, yuggoloth.

Objets magiques : *Bracelets de CA 0, robe étoilée, bâton de puissance, amulette des plans.*

Sortilèges : Premier niveau (5) : *feuille morte, projectile magique* (x3), *sommeil* ; Second niveau (5) : *ténèbres, rayon de 5 mètres, ESP, sphère enflammée, nuage de brouillard, rayon débilitant* ; Troisième niveau (5) : *dissipation de la magie, boule de feu* (x2), *hâte, immobilisation des personnes* ; Quatrième niveau (5) : *confusion, terreur, tempête glaciale, métamorphose d'autrui, mur de feu* ; Cinquième niveau (5) : *animation des morts, nuage mortel, baguette de givre, conjuration d'un élémental de feu, débilité mentale* ; Sixième niveau (3) ; *coquille anti-magique, brume mortelle, transformation de la pierre en chair* ; Septième niveau (3) : *doigt de la mort, mot de pouvoir (étourdissement), vaporisation prismatique* ; Huitième niveau (2) : *clone, nuage incendiaire.*

Sabbas est un infâme voyageur planaire qui s'est évanoui dans la nature il y a de cela quelques années. Longtemps porté disparu, il retourne à Féerune après de grands périples à travers différentes dimensions qui l'auront conduit à la démence. Durant ses voyages, il s'accapare néanmoins un objet magique, l'*Œil du Dragon*. Installé en Sembie, il se prépare à user des pouvoirs de l'œil quand malheureusement, il le lui est dérobé par un voleur plus chanceux que les autres.

Sabbas soupçonne aussitôt Volothamp Geddarm, impopulaire parmi les magiciens de Féerune pour avoir à de nombreuses reprises éventé leurs secrets de sorcellerie. Soucieux de retrouver ce mécréant, Sabbas s'empresse d'imputer l'identité du félon à notre Marco Volo, alias Marcus Badine qui, comble de l'ironie, n'est autre que le voleur lui-même.

Et… Sabbas n'offrira pas moins de 10.000 pièces d'or à quiconque capturera Volo ! Qu'on le lui ramène mort ou vif, cela n'a aucune importance aux yeux du magicien. En effet, il saura dans tous les cas, l'interroger grâce à son sortilège *communication avec les morts* à seule fin d'apprendre où est caché l'*Œil du Dragon*. Pour mettre toutes les chances de son côté, Sabbas a également engagé Felibarr Noirelance, un mercenaire tristement célèbre pour ses exploits, contre une avance de 5.000 po, plus 15.000 autres à la livraison.

Ce sorcier, atteint par une douce folie, n'apparaîtra pas en personne dans ce livre mais on reconnaîtra indubitablement sa griffe dans nombre de péripéties, au travers du personnage de Felibarr. Comme les aventuriers éluderont avec adresse les pièges qui leur seront tendus, Sabbas s'ingérera alors personnellement dans la confrontation finale, celle qui nous sera narrée dans *Marco Volo : Arrivée.*

Felibarr Noirelance

CM hm M12

For 14 ; Dex 12 ; Con 17 ; Int 17 ; Sag 12 ; Cha 4

Classe d'armure : 7 (*amulette de protection +3*)

Déplacement : 12

Points de vie : 35

Nombre d'attaques : 1

Dégâts : 1-4 (dague)

TAC0 : 17

Compétences martiales : La dague, le bâton.

Compétences diverses : Étiquette, Héraldique, Ingénierie, Herboristerie, Lecture/Écriture, Connaissance des Sorts.

Connaissances linguistiques : Commun, elfique, drow, gobelin, orque.

Objets magiques : *Amulette de protection +3, baguette de boules de feu* (16 charges), *gemme de vision.*

Sortilèges : Premier niveau (4) : *mains brûlantes, détecteur de magie, feuille morte, missile magique* ; Second niveau (4) : *force fantasmatique majeure, invisibilité, déblocage, flèche acide de Melf* ; Troisième niveau (4) : *clignotement, dissipation de la magie, boule de feu, lenteur* ; Quatrième niveau (4) : *tentacules noires d'Evard, globe mineur d'invulnérabilité, assassin fantasmatique, métamorphose d'autrui* ; Cinquième niveau (4) : *noirelance* (voir ci-dessous), *passe-murailles, conjuration d'ombres, téléportation* ; Sixième niveau (1) : *reflets.*

Ce magicien diabolique est l'un des chasseurs de tête et de prime les plus renommés à Eauprofonde. D'apparence émaciée, les joues rongées par une courte barbe noire et les yeux rusés d'un félin, cet homme a conclu un pacte avec de nombreuses forces maléfiques telles que les tanar'ri.

Comme la plupart des êtres maléfiques, il doit sa cruauté à la série de malheurs qui ont jalonné sa triste existence. Son père, un homme de petite envergure, a rendu son dernier soupir sous l'arme d'un garde d'Eauprofonde. Quant à sa mère, ivre de chagrin, elle ne survécut pas à son époux. Jurant de les venger, Felibarr s'acoquina avec le redoutable sorcier Shakkarn qui lui enseigna toutes les ficelles de la magie noire. Quand son maître dis-



parut dans des circonstances plus que mystérieuses, Felibarr hérita des richesses du magicien et surtout… de ses grimoires. Il fallait s'y attendre, on accusa Felibarr de cette mort ô combien étrange — à demi-mot bien entendu car on redoutait trop d'encourir ses foudres.

Depuis ce temps, Felibarr joue de ses pouvoirs magiques pour échapper à la potence après chacun de ses crimes. Certes, le Seigneur Khelben Arunsun le soupçonne d'être impliqué dans la plupart des méfaits qui sévissent dans la région mais faute de preuves, il n'a pu le jeter au cachot. Profitant de cette immunité bienheureuse, il passe ses journées au Repaire des Filous, reluquant avec concupiscence les croupes appétissantes des serveuses de « la Sirène Rougissante » ou encore, lorsque l'argent vient à manquer, au « Marin Assoiffé ».

Pour être certain que Marcus sera capturé ou tué, Sabbas a engagé Felibarr (voir Sabbas page 5). Felibarr n'a de cesse alors de vanter ses prouesses auprès de qui veut l'entendre. Il mènera sa mission avec brio, se plaît-il à raconter. Pour cela, il n'hésitera pas à sacrifier ses acolytes ou supprimer les compagnons de Marcus.

Felibarr a mis au point le sortilège de la *noirelance*, d'un pouvoir incroyable.

Noirelance (Évocation)
Niveau : Cinq
Portée : 10 mètres + 10 mètres/niveau
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sortilège, dont felibarr tira plus tard son surnom, est une source de pure énergie noire, provenant du Plan Négatif, qui, projetée des doigts mêmes du magicien, inflige 1d4 points de dégâts à la cible par niveau de compétence. Dès que cette source a atteint sa première victime, elle s'attaque alors à la seconde, lui causant la moitié des dégâts encourus par sa précédente et cela, de cibles en cibles jusqu'à ce que les dégâts — chaque fois réduit de moitié — ne fassent plus qu'un point. Si une seule cible est visée, le sortilège se déchargera ensuite dans la terre elle-même. Toutefois, cette source ne peut être maniée telle un boomerang à moins que la victime ne possède un *retour de sorts*. En outre, elle ne peut toucher par deux fois la même personne.

Dhylmorre

CN hm M12
For 10 ; Dex 14 ; Con 13 ; Int 16 ; Sag 12 ; Cha 9
Classe d'armure : 8 (*anneau de protection* +2, 1,5 m de rayon)
Déplacement : 12
Points de vie : 20
Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1-6 (Bâton)
TAC0 : 17
Compétences martiales : La dague, le bâton.
Compétences diverses : Histoire Ancienne, Cuisine, Lecture/Écriture, Connaissance des Sorts.
Connaissances linguistiques : Commun, elfique.
Objets magiques : *Baguette de projectiles magiques* (20 charges), *anneau de protection +2* (1,5 m de rayon).
Sortilèges : Premier niveau (4) : *vapeur colorée, détection de la magie, projectile magique, sommeil* ; Second niveau (4) : *flou, ténèbres, 5 m de rayon, ESP, déblocage* ; Troisième niveau (4) : *clairaudience, dissipation de la magie, boule de feu, invisibilité, 3 m de rayon* ; Quatrième niveau (4) : *confusion, terreur, tempête glaciale, conjuration de monstres II* ; Cinquième niveau (4) : *nuage mortel, cône de froid, passe-murailles, mur de pierres* ; Sixième niveau (1) : *désintégration*.

Natif d'Eauprofonde, Dhylmorre est un magicien dépourvu d'imagination qui souhaite néanmoins se hisser au rang des génies de la sorcellerie à l'instar de Khelben, Sabbas ou Elminster. Incapable d'inventer ses propres sortilèges, Dhylmorre a choisi de les subtiliser à ses « confrères », gonflant ainsi sa liste de sorts aux dépens de magiciens plus intègres. Ayant eu vent de la *baguette prodigieuse* de Maskar, il s'associe avec Outraviné, un voleur de bas quartiers. Tous deux se lancent ensuite aux trousses de la troupe, cherchant une opportunité de lui dérober le boîtier du parchemin et la fameuse baguette dissimulée à l'intérieur.

Néanmoins, Dhylmorre demeure tapi dans l'ombre, laissant la sale besogne à Outraviné. S'il accepte de jeter quelques sorts pour venir en aide à son triste compère, il ne manquera pas de prendre la poudre d'escampette dès que les choses tourneront mal, en plantant là son idiot d'acolyte.

Outraviné

CM hm V6
For 10 ; Dex 18 ; Con 11 ; Int 13 ; Sag 8 ; Cha 9
Classe d'armure : 6 (armure de cuir cloutée)
Déplacement : 12
Points de vie : 20



Nombre d'attaques : 1
Dégâts : 1-6 (l'épée courte)
TAC0 : 18
Compétences martiales : La dague, l'épée courte, l'arc court.
Compétences diverses : Estimation, Déguisement, Contrefaçon, Lecture sur les Lèvres.
Connaissances linguistiques : Commun.
Objets magiques : *Bottes elfiques*.
Psioniques (talent natif) : Dévotions psychométaboliques : saut de chat, déplacement ; Dévotions télépathiques : contact, ESP.
PFP : 62.

Ce voleur psionique n'a plus sa réputation à faire au sein de la communauté d'Eauprofonde. Véritable pilier de gargotes, il fréquentera jour et nuit des établissements mal famés tels que « le Soleil de Minuit », « la Gorge Sèche » et « la Dague Sanguinolente ». Il a tout du voleur : petit et agile, aussi rusé qu'une fouine, il ne connaît pas la loyauté.

Ses capacités psioniques ont fait de lui un voleur émérite. Il use d'ESP pour dénicher les trésors cachés. Son saut de chat et sa célérité — déplacement — lui permettent d'esquiver les poursuites.

Dhylmorre, le sorcier, a fait appel à ses services pour voler l'étui de parchemin qui recèle la *baguette prodigieuse*. Outraviné fera de son mieux pour s'en emparer — après tout, Dhylmorre paie bien — mais il n'hésitera pas à trahir le sorcier pour sauver sa peau.

Maskar Badine

NB hm M23

Patriarche de la noble famille des Badine, Maskar est un homme craint et respecté qui place son intimité et la respectabilité de son nom au-dessus de tout. Conservateur, il méprise le monde qui l'entoure et tient à contrôler les agissements des siens.

Il ne supporte pas qu'on ait recours à la magie à tort et à travers et préfère l'utiliser à bon escient en laissant aux autres magiciens le soin de sauver le monde ! D'ailleurs en aurait-il le temps ? Il se doit de tenir les rênes d'une famille non seulement nombreuse mais dispersée, et ce n'est pas une moindre tâche…

C'est certainement son petit-fils, Marcus Badine qui lui donne le plus de fil à retordre. Les mœurs dissolues de ce jeune homme ainsi que ses activités souvent illégales sont en complète divergence avec la philosophie traditionaliste de ce patriarche. Longtemps, celui-ci a réussi à garder Marcus sous son joug grâce à l'extraordinaire unité familiale dont il se targue tant. Hélas, aujourd'hui, la situation lui échappe.

Pour retrouver son autorité jusqu'ici jamais contestée, Maskar écartera son petit-fils d'Eauprofonde quelques semaines durant. Il espère avoir ainsi le temps d'arranger les démêlés de son petit-fils tout en lui offrant une opportunité de s'assagir au contact d'une troupe d'aventuriers aguerris.

Non que Maskar aimât à voir des étrangers s'ingérer dans sa vie privée mais à ses yeux, c'est la seule manière de le remettre dans le droit chemin. Malgré ses travers et son caractère aigri, Maskar n'en reste pas moins un homme dévoué à sa famille. Et même si Marcus lui a occasionné moult tracas, il espère le voir faire amende honorable.

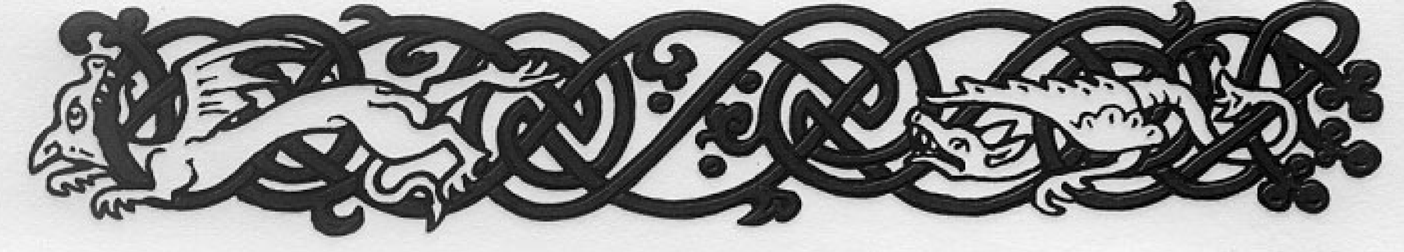
Volothamp Geddarm

CB hm M5

Magicien coiffé de son sempiternel béret, homme à la langue bien pendue, Volo est l'une des figures inoubliables des Royaumes. Peut-être trop honnête quand il s'agit de magie et de savoir, il est le plus souvent en butte avec les marchands, les magiciens et les autorités. Auteur de nombreux écrits, tels que des guides sur maintes cités, il a également composé le *Guide Volo de toute chose magique*, dont ses confrères ont empêché la publication, trop soucieux de garder leurs secrets.

Volo n'apparaît pas personnellement dans ce premier volume mais ce personnage reste de première importance quant au déroulement de l'histoire. En effet, Marcus lui imputera le vol de l'*Œil du Dragon*. Malheureusement, Volo aura vent de l'accusation. Non qu'il s'en souciât, loin s'en faut. D'autres ont déjà mis sa tête à prix, alors un de plus… Toutefois, il se rendra rapidement compte qu'il ne ressemble pas à l'homme recherché par Sabbas et entamera sa propre enquête.







Chapitre 1



Où nos personnages rencontrent Marcus Badine, alias Marco Volo, et se retrouvent plongés au beau milieu d'une violente rixe qui les oppose aux sentinelles de la ville d'Eauprofonde. Une diversion qui ne manque pas de piquant et fournit une intéressante entrée en matière à tous ces aventuriers assoiffés de péripéties… Le vin coule à flot et les repas pantagruéliques se succèdent !

Une invitation

La trilogie de Marco Volo commence, il faut bien l'admettre, sous de mauvais auspices. Chacun des personnages reçoit un carton d'invitation pour une soirée, rédigé dans un style fleuri et quelque peu pompeux, et délivré par un séduisant représentant du sexe opposé. Messager qui n'en demeurera pas moins insensible aux charmes des personnages…

> Cher (nom du personnage),
>
> Au vu de vos récents exploits et de votre notoriété, vous êtes cordialement convié à une réunion d'aventuriers à l'Antre des Plaisirs de la Mère Tathlorn. Les festivités débuteront demain soir, après le coucher du soleil et comprendront un vaste programme alléchant de danses, de jeux et de festins. Il ne vous en coûtera rien, sinon votre présence et vos amicales palabres avec les notables de la cité d'Eauprofonde. Ayez l'obligeance de rendre votre réponse au messager.
>
> Cordialement,
>
> Mère Tathlorn.

Les personnages, au fait de la vie sociale d'Eauprofonde, sauront qu'une fois par an la Mère Tathlorn convie les plus riches Aquafondais à une fête pendant laquelle, pour une somme ahurissante, ils côtoieront moult aventuriers aux prouesses plus extraordinaires les unes que les autres. En échange de cette folle nuit de festivités, les aventuriers devront supporter la présence fastidieuse d'une kyrielle de nobles aux manières ampoulées en les divertissant d'anecdotes abracadabrantes.

La plupart des MD devraient rencontrer quelques problèmes quant à persuader leurs joueurs d'accepter ce scénario. À ceux qui montreront quelque réticence, Mère Tathlorn offrira une prime de 100 po pour les décider. D'autre part, le MD pourra encourager les joueurs coopératifs à convaincre les récalcitrants.



Chez Mère Tathlorn

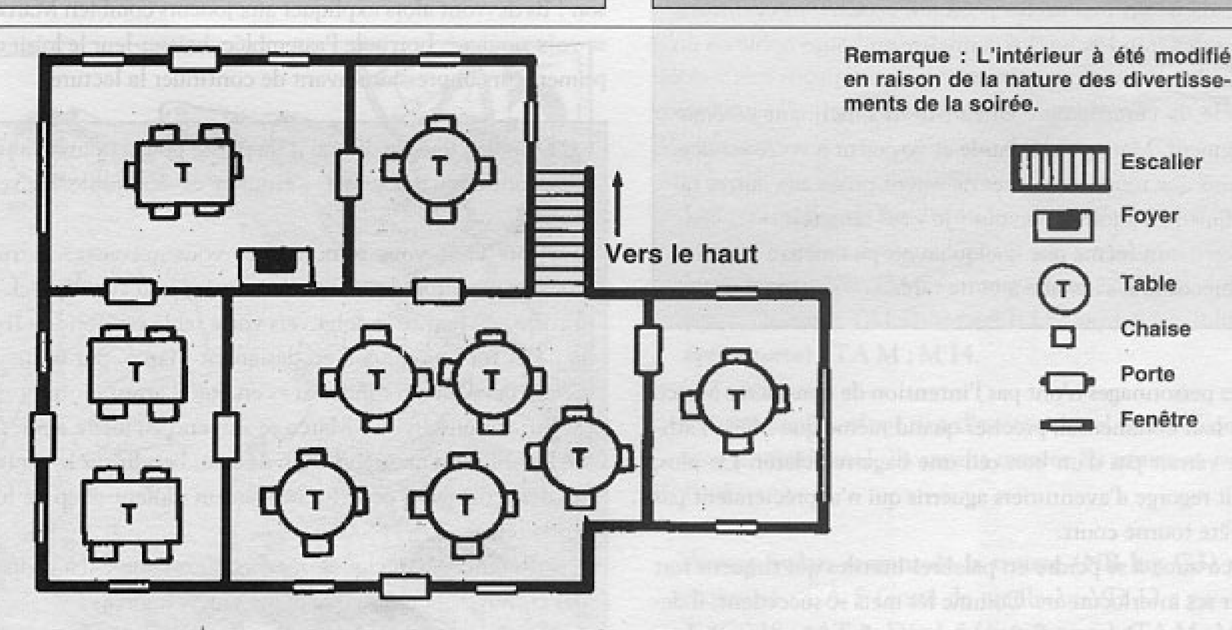
Les joueurs arriveront chez Mère Tathlorn sans encombre. Pour l'occasion, certains auront jugé bon de revêtir leurs vêtements des beaux jours, les autres préférant ne rien changer à leurs habitudes vestimentaires. Les notables ne manqueront pas de noter l'incongruité de ces aventuriers.

Dès leur arrivée chez Mère Tathlorn (localisation dans Eauprofonde, n° C43), lisez à voix haute ce qui suit :

L'Antre des Plaisirs de la Mère Tathlorn est certainement le lieu le plus fameux de tout Eauprofonde. L'établissement, une demeure se dressant sur cinq étages, d'inspiration baroque, s'est paré de ses plus beaux atours, disparaissant sous les guirlandes de fleurs et une profusion de plantes luxuriantes. Se dressant contre la nuit comme un diamant dans son écrin de velours noir, il rivalise de splendeur avec l'Avenue du Joyau qui y mène, allée hérissée de lampions, baignant d'une lumière éthérée les hautes murailles du château d'Eauprofonde à quelques mètres de là.

Vous n'êtes pas les premiers. Déjà, de petits groupes de nobles gens engoncés dans leurs habits chamarrés d'or remontent l'avenue jusqu'au perron illuminé de la demeure en fête, escortés de leurs serviteurs en livrée. Vous assistez à l'arrivée de quelques aventuriers, vous reconnaissez le beau Loène de la Compagnie des Aventuriers Fous, le sévère Velkor Minairr, chef des Mercenaires de la Hache Sanglante et Darrstul, un roublard au service de la Chasse. Éminents personnages qui se mêlent aux petites gens… Affectant la plus grande dignité, vous vous rapprochez du « gratin » d'Eauprofonde et vous pénétrez dans le hall.

Une femme d'âge mur, au charme suranné s'approche de vous. Il s'agit de Mère Tathlorn qui vous accueille à bras ouverts en vous appelant par votre nom avant de vous diriger vers le buffet de rafraîchissements. L'intérieur a été entièrement redécoré pour l'occasion, le bar a disparu cependant que des tables ont été disposées pour les invités. Ici et là, les serveuses se pressent, se faufilant adroitement entre les groupes tandis que dans tous les coins, s'élèvent des concerts de voix haut perchées.



Plan 1 : L'Antre des Plaisirs de la Mère Tathlorn



Laissez entrer les personnages et incitez-les à participer aux conversations. De nombreux représentants de la gent noble ne manqueront de s'agglutiner autour de la troupe pour lui soutirer mille récits d'exploits périlleux. Certains seront suspendus à leurs lèvres cependant que d'autres, plus infatués, se contenteront de les dévisager de pied en cap avant d'assaillir d'autres aventuriers plus renommés. Donnez leur l'occasion de se désaltérer, de conter fleurette aux charmantes serveuses ou de sympathiser avec d'autres aventuriers. Une cloche sonnera finalement, rassemblant les convives autour des tables. Les joueurs choisiront leur table sur le plan 1 (page 9).

Un invité au dîner

Une fois les convives attablés, lisez le paragraphe suivant :

> Comme vous vous apprêtez à commencer le repas, un homme s'approche de vous d'un air désinvolte. De haute stature, il se déplace avec l'agilité d'un félin. Il est vêtu d'un somptueux pourpoint guilloché d'argent et porte un luth en bandoulière ainsi qu'un fin poignard attaché à sa ceinture. Vous aurez grand-peine à reconnaître en lui un noble ou un aventurier.
>
> « Hé, la compagnie ! lance-t-il en s'inclinant cérémonieusement. Marco Volo, barde et voyageur à votre service. Je crains que toutes les places ne soient prises aux autres tables. Puis-je me joindre à vous ? Je vous remercie. »
>
> Et… avant même que quelqu'un ait pu émettre la moindre objection, il s'installe à votre table.

Si les personnages n'ont pas l'intention de considérer Marco comme leur commensal, précisez quand même que Mère Tathlorn ne verrait pas d'un bon œil une bagarre éclater. De plus, l'endroit regorge d'aventuriers aguerris qui n'apprécieraient pas que la fête tourne court.

Marco aime à se perdre en palabres inutiles qui risquent fort d'agacer ses interlocuteurs. Comme les mets se succèdent, il devise de tout et de rien. Faisant montre de courtoisie, il s'enquiert de la vie de chacun, puis les interrompt pour les assommer ensuite d'anecdotes qui n'intéressent que lui. Et le voilà voyageant par-delà les contrées, musardant au gré des chemins, contant fleurette effrontément à quelque princesse d'un pays légendaire, libérant les victimes des rouages de la loi… Ménestrel à ses heures, chantant ballades et sonnets en hommage aux monarques et nobles gens qu'il a séduits… Agacé, on le somme de se taire mais c'est plus qu'il ne peut faire. Déjà, il réitère !

Pendant ce temps, offrez aux personnages de se délecter de cette ronde appétissante de plats : viandes au fumet incomparable, fromages raffinés, légumes de fête, agrémentés de vins délicats et de bière.

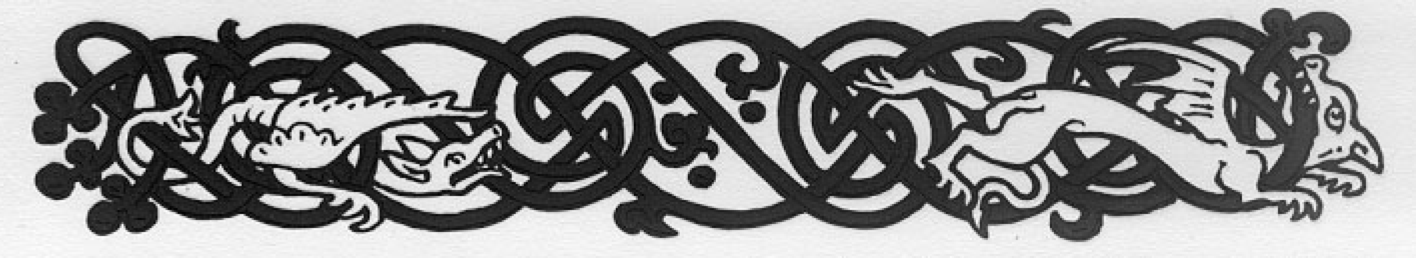
Une fois les convives à table, irrités au plus haut point par les discours flagorneurs de Marco, lisez leur ce qui suit :

> Marco prend une gorgée de vin. « Oh, mes amis ! Quelle soirée, n'est-ce pas ? » Saisissant son luth, il déclare à la ronde : « Laissez-moi vous conter ma dernière ballade. Je l'ai appelée “ La fin glorieuse du Seigneur Jolicœur ”. » Et sans attendre, il entame les premières notes :
>
> « Sire Jolicœur est un noble de foi
> » Dont on se plaît à narrer les exploits,
> » À l'instar des seigneurs d'alors
> » Il aime à entendre tinter son or… »

Bien sûr, les MD ne sont pas astreints à chanter cette chanson ! Ils devront alors expliquer aux joueurs combien Marco, de sa voix suraiguë, horripile l'assemblée. Laissez-leur le loisir d'exprimer leurs impressions avant de continuer la lecture.

> Dieu soit loué, avant qu'il ne puisse pousser plus avant la chansonnette, il manque s'étouffer et écarquille les yeux d'effroi.
>
> Alors vous vous retournez et vous apercevez derrière vous un escadron de sentinelles armés jusqu'aux dents. L'un d'entre eux pointe le doigt vers votre table et s'écrie : « Il est là ! Hé, toi ! ajoute-t-il en désignant Marco. Sur ordre des Seigneurs d'Eauprofonde, tu es en état d'arrestation ! »
>
> Sur ces entrefaites, Marco se suspend au lustre au-dessus de la table et d'un grand coup de rein, bondit sur le capitaine des sentinelles pour lui asséner un violent coup de luth sur la tête.
>
> « Retenez-les quelques instants, s'exclame-t-il à l'adresse des convives, le temps que je me sauve, les amis ! »
>
> Il s'éloigne à grands pas. Sur le seuil, il se retourne une dernière fois et après avoir fait une profonde révérence, il crie à la ronde : « Je reviendrai, je vous le promets ! »
>
> Puis il disparaît.





Bien que Marco n'ait point cherché à attirer l'attention sur lui, tous les regards ont convergé vers votre table. Les gardes vous croient les complices du jeune homme et vont tenter de vous capturer. Pendant ce temps, d'autres se sont lancés aux trousses du fuyard.

Les nobles invités ne regretteront pas cette soirée, ils ne se sont jamais autant amusés. Ils passent le restant de la nuit à ergoter sur le compte de Marco, pariant sur ses chances d'échapper aux féroces sentinelles de la ville. Quelques uns de ces convives tiennent par-dessus tout à remporter leurs paris, ils vont même jusqu'à faire de subreptices croche-pieds aux aventuriers de la troupe en butte avec les forces de l'ordre ou assaillir les combattants de tous bords d'objets qu'ils ont sous la main.

La présence de nombreux aventuriers ne fera qu'envenimer les choses. Quand certains voleront au secours de la troupe et de Marco, d'autres prendront le parti des sentinelles. Sans compter tous ceux, qui grisés par l'alcool et l'ambiance surchauffée, tapent sur le premier venu sans discernement. Les combattants déploient tour à tour leurs armes magiques, les prêtres brandissent leurs reliques sacrées et en appellent à leurs dieux, les sorciers, eux, jettent leurs sortilèges les plus dévastateurs cependant que les roublards... profitent du charivari pour dépouiller les invités.



Il en résulte une pagaille monumentale... Les personnages eux-mêmes devront affronter maints assaillants tandis que Marco Volo revenu à la charge, court d'un bord à l'autre, sautant de table en table avec une agilité inégalée avant de, finalement, s'enfuir pour de bon par une fenêtre ou une porte entrouverte. Afin de faciliter sa fuite, il aura peut-être recours au sortilège *nuage puant* pour refouler ses poursuivants. Les MD comprendront combien il est important pour la suite de l'histoire que Marco Volo puisse prendre la clef des champs. Si les personnages parvenaient néanmoins à l'acculer, d'autres devraient intervenir pour les en empêcher.

Faites en sorte que la troupe participe activement à la rixe et que leurs adversaires se succèdent. Décrivez la mêlée qui sévit en arrière-plan cependant que les fameux aventuriers et les sentinelles combattent avec virulence. Assurez-vous que la pagaille règne jusqu'au bout, au point que personne ne sait plus vraiment où il en est.

Les adversaires à la troupe seront de ceux que nous vous décrirons ci-dessous. Seulement à titre indicatif car les MD pourront à loisir ajouter des aventuriers célèbres venant d'autres royaumes... Notez cependant que la plupart des combattants cherchent seulement à capturer les personnages, non à les tuer. Le MD s'arrangera pour que cette bagarre ne connaisse aucun décès : des inculpations de meurtre ne feraient en effet que compliquer l'intrigue à ce stade de l'aventure et en ralentir le déroulement.

Les sentinelles de la ville ou les gardes de l'Antre (guerriers de premier niveau) : Int moyenne ; AL variable, habituellement NB ; CA 7 (armure de cuir) ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 6 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (gourdin ou épée courte) ; TA M ; M 14.

Ces sentinelles n'ont rien d'exceptionnel en soi. Comme tout professionnel, ils savent manier les armes et ouvrir l'œil.

Armar Sydar, sergent de la troupe (NB hm G3) : Int moyenne ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; p.v. 20 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée longue) ; TA M ; M 15.

Armar, le sergent de la garde s'avère tout simplement une sentinelle plus expérimentée. Sa présence musclée facilitera la capture des personnages.



Le Civilar Lusker, capitaine de la troupe (NB hm G5) : Int moyenne ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; p.v. 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (cimeterre) ; TA M ; M 15.

La capture de Marco Volo aurait dû être une pure formalité. Aussi seul un Civilar — ou capitaine — a été dépêché auprès des sentinelles. Malheureusement, l'homme est vite submergé par l'ampleur de la rixe et passe le plus clair de son temps à aboyer des ordres que personne n'écoute déjà plus.

Shasslan Timtrane (CB hf G10) : Int moyenne ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; VD 12 ; p.v. 40 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2-8 +2 (*épée +2, langue de feu*) ; TA M ; M 16.

Shasslan est le chef de la Chasse, une bande d'aventuriers renommée pour ses nombreuses prouesses. Même si cette femme n'a pas assisté à la scène avec Marco, elle soupçonne les personnages d'avoir provoqué la querelle. Elle leur gardera rancune d'avoir gâché la perspective d'une charmante soirée. Aussi, brandissant son *épée +2, langue de feu*, elle les toise avec sévérité et les écrase sous sa botte.

Dorn (CN hm V7) : Int supérieure ; CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; p.v. 28 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 +3 (épée courte +3) ; TA M ; M 14.

Ce petit voleur aux mains d'or, de la bande de Mane, rôde dans les parages, faisant les poches et dépouillant les victimes rencontrées en chemin. Avec une audace époustouflante, Dorn choisit ses proies parmi les personnages qui passent le plus clair de leur temps à pourfendre les sentinelles de la ville et autres adversaires. Il tente de leur dérober bourses et amulettes.

Mhair Szeltune (NB hf M18) : Int géniale ; CA 1 (*anneau de protection +3, bracelets de défense* CA 4) ; VD 12 ; p.v. 32 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (bâton) ; TA M ; M 18.

Cette célèbre sorcière est à la tête de l'Ordre Vigilant des Magiciens et des Protecteurs. Petite femme efficace et sereine, à la volonté de fer, elle possède une faculté de jugement peu commune. Un coup d'œil lui suffit pour savoir ce qui se passe. Quoi qu'il en soit, elle est d'avis que les personnages doivent se rendre sans conditions, pour tenter ensuite de défendre leur cause auprès des sentinelles. S'ils s'y résolvent, elle interviendra alors en leur faveur, ce qui n'empêchera pas leur incarcération. Mais s'ils s'y refusent, elle sera contrainte de les assujettir à force de sortilèges non mortels tels que *sommeil, toile d'araignée* et *immobilisation des personnes.*

La capture

Le résultat final de cette action devrait être la capture et l'arrestation d'un ou de plusieurs personnages-joueurs. Avec un aussi grand nombre d'aventuriers et de sentinelles de premier niveau intervenant dans l'intrigue, un tel événement est inévitable. Quoi qu'il en soit, si les PJ semblent à deux doigts de s'échapper ou si les dommages causés à la salle des fêtes deviennent trop importants, envoyez quelque mage de haut niveau comme le ténébreux Arunsun « Bâton-Noir » Khelben. (reportez-vous à sa description dans la boîte de campagne des Royaumes Oubliés). Arunsun jettera alors quelques sorts non meurtriers de haut niveau tels que *mot de pouvoir, étourdissement* ou *cage de force* à seule fin de neutraliser la troupe.

Capturés, inconscients, les pieds et les mains liés, sans armes et sans équipement, les personnages sont jetés dans les oubliettes du château d'Eauprofonde. Là, ils attendront contre mauvaise fortune bon cœur le jugement, ils soigneront leurs blessures et — très certainement — prendront le temps de morigéner sur leur triste sort et de maudire Marco Volo.



Chapitre 2

Où nos vaillants aventuriers font la rencontre d'un personnage fort influent, qui leur propose une mission — une mission qu'ils auraient tout intérêt à accepter — tout en leur servant les meilleurs crus de sa cave.

Lisez le paragraphe suivant aux joueurs :

> Après avoir profité deux jours de l'hospitalité du château d'Eauprofonde, vous n'ignorez plus rien de la famille des muridés et vous pourriez commencer à apprécier le gruau. Malheureusement, dans un concert de crissements à réveiller les morts, la grande porte s'ouvre, mettant fin à votre séjour.
>
> Un homme au visage parcheminé, drapé d'une longue toge noire se tient dans l'embrasure. Derrière lui, apparaissent des gardes d'Eauprofonde — ne pas confondre avec les sentinelles —, tout d'acier revêtus et armés jusqu'aux dents.
>
> « Aucune charge n'a été retenue contre vous, déclare le vieillard d'un ton solennel. Suivez-moi. »

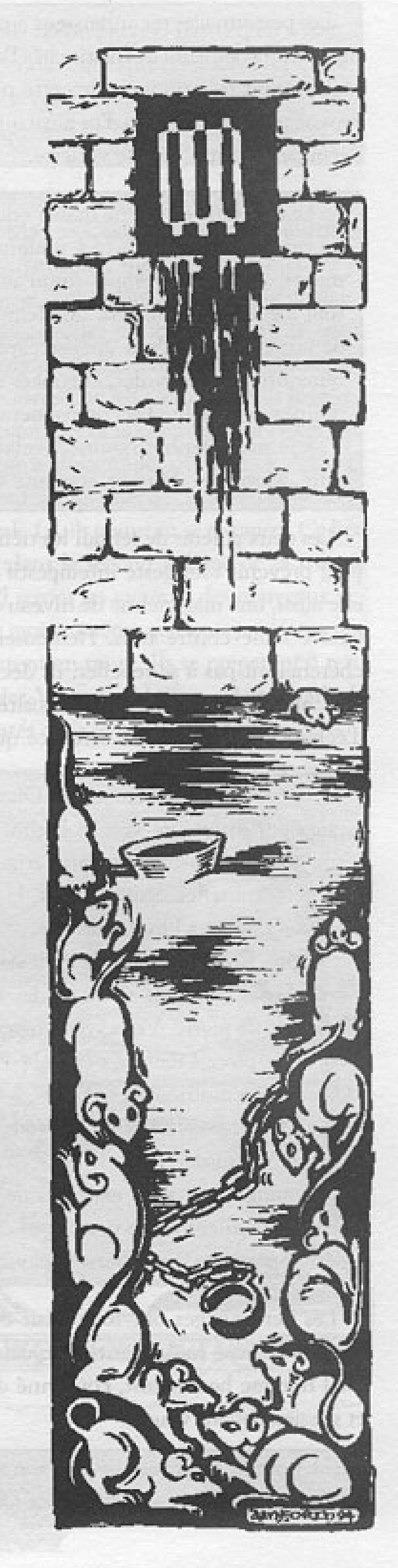
Les personnages n'ont bien sûr guère le choix. Désarmés, que peuvent-ils contre ces gardes au regard féroce et déterminé ? Montreraient-ils quelque réticence, le magicien n'aurait de cesse de les raisonner ! Il n'hésiterait pas à les assommer à coup de sorts pour parvenir à ses fins.

> Escortés par les gardes, vous quittez l'étroitesse des oubliettes, les relents de miasme qui vous ont longtemps harcelés, pour enfin sortir du château. La nuit est déjà là et la pluie vous cingle le visage. À quelques mètres devant vous, une diligence et ses six chevaux harnachés vous attendent.
>
> « Montez ! glapit le sorcier. Vos effets sont dans les malles. Et que je ne vous revoie plus… »

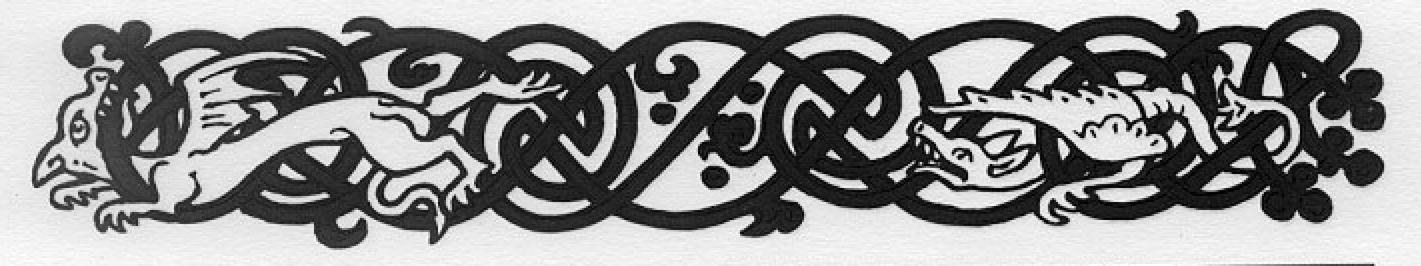
Dès que tous les personnages ont disparu de sa vue, le magicien tourne les talons et s'éloigne. Ceux qui, parmi ces personnages, montreraient quelque résistance, se verraient assommés et ficelés ensuite par les gardes qui les jetteront à l'intérieur de la voiture.

Lisez ce qui suit :

> À peine êtes-vous tous à l'intérieur de la diligence, cette dernière s'ébranle. Les chevaux s'élancent à bride abattue sur les pavés glissants de l'avenue Eauprofonde. À chaque bosse, chaque virage, vous êtes ballottés, malmenés et sans les parois auxquelles vous vous accrochez désespérément, vous rejoindriez le plancher où tous vos effets — que vous croyiez à tort dans les malles — s'entassent pêle-mêle.
>
> Soudain, la diligence bifurque violemment sur la gauche pour continuer sa course folle sur la Grand-Route. Un nouveau virage aussi abrupt que le premier et vous déboulez sur la Rue Sens-Dessus-Dessous — ou tout du moins vous l'imaginez-vous. Finalement, la voiture dépasse un autre carrefour avant de s'arrêter brusquement devant une somptueuse maison toute de pierres. Si brusquement qu'un instant vous êtes déséquilibrés et vous vous retrouverez au fond de la diligence…
>
> À cette minute, vous entendez le cocher hurler : « Dernier arrêt ! Tout le monde descend ! »







Les personnages reconnaissent aussitôt la haute bâtisse comme étant la demeure des distingués Badine. De sombres oriflammes portant les armoiries de cette noble famille cinglent l'air, provocants : trois étoiles d'or ainsi qu'un fourreau d'épée noir se découpent contre l'étoffe violette.

Les vantaux de chêne massif s'ouvrent devant vous, dans un grincement sinistre. La pluie a eu raison de vos vêtements, vous êtes trempés jusqu'aux os. Une femme surgit tout à coup de nulle part, une femme à la longue chevelure de jais et drapée d'une épaisse cape noire qui vient à votre rencontre. Deux gardes, engoncés dans leurs livrées aux armoiries des Badine l'accompagnent.

« Je suis Olanhar Badine, déclare-t-elle d'un ton autoritaire. Mon père, Maskar, souhaite vous entretenir. »

Les deux golems de fer qui lui tiennent lieu d'escorte sont là pour prévenir tout geste intempestif de la troupe. Olanhar est, elle aussi, une magicienne de niveau quatorze, capable de se défendre seule contre tous. Heureusement, les personnages ne chercheront pas à se rebeller, ils décideront de lui emboîter le pas, aiguillonnés par une curiosité incoercible et désireux d'échapper à la pluie, ne serait-ce que pour quelques minutes.

Dépassant les dépendances, Olanhar vous mène à travers une cour intérieure vers le bâtiment principal. Le manoir aux allures de fastueux palais s'érige sur cinq étages, flanqué de deux tourelles. Sans un mot, la magicienne ouvre l'huis et vous convie à l'intérieur.

Après un large vestibule dallé de marbre, vous vous élancez, sur les traces de votre guide, à l'assaut d'une volée de marches de pierre. Vous vous engagez dans un interminable corridor, plongé dans la pénombre, jusqu'à un salon jonché de coussins multicolores.

« Mettez-vous à votre aise, vous prie-t-elle. Mon père ne devrait pas tarder. »

Comme vous vous exécutez de bonne grâce, des serviteurs se faufilent entre vous, vous débarrassant de vos capes détrempées, et vous offrent quelques rafraîchissements.

Les personnages ont tout loisir de se désaltérer avant que Maskar ne fasse son apparition. Quelques minutes plus tard, un vieil homme bedonnant, couronné de cheveux d'argent entre et s'assied devant vous.

L'homme vous détaille l'un après l'autre et vous avez tout à coup la singulière impression de n'être que du bétail au corral, soumis à l'inspection minutieuse de potentiels acquéreurs.

« Ainsi, commence-t-il au bout de quelques minutes, vous êtes de ceux qui ont participé à la rixe l'autre soir chez Mère Tathlorn ? Mon nom est Maskar Badine. Vous vous souvenez peut-être de ce jeune homme qui se faisait surnommer… Marco Volo ?

Pour mettre fin au concert de protestations que vous soulevez, il tend la main, vous intimant le silence.

« Ce jeune homme, poursuit-il avec solennité, je le connais. Il s'appelle en réalité Marcus Badine, c'est mon petit-fils. Olanhar que vous voyez à mon côté est sa tante.

— Il a jeté l'infamie sur notre famille, » s'écrie cette dernière avec fiel.

Maskar opine du chef.

« Il a renoncé à servir la famille pour je ne sais quelle aventure, renchérit-il. L'aventure, c'est bon pour les types de l'acabit des Ménestrels et de ce vaurien d'Elminster ! »

En ce disant, le vieil homme se lève et se met à arpenter la pièce.

« J'ai toléré maintes de ses escapades mais cette fois, Marcus va trop loin. Il erre sur Féerune, chantant, faisant la cour aux femmes et buvant plus que de raison. Cela, je peux encore l'accepter même si je désapprouve fort cette conduite libertine. Mais je ne peux tolérer qu'il vole, et qu'il triche. Et aussi grande que soit mon influence, je ne peux rien contre les Seigneurs d'Eauprofonde qui ont mis sa tête à prix. »

Maskar vous jauge du regard.

« Vos exploits me sont parvenus aux oreilles. Vous êtes des aventuriers de grand talent et je suis persuadé que mon petit-fils aimerait à gonfler vos rangs. Aussi ai-je une proposition à vous faire.

» Les choses sont devenues particulièrement difficiles pour Marcus en ville. Je soupçonne l'une de ses victimes de vouloir sa mort, à moins qu'il ne s'agisse d'une femme qu'il a honteusement délaissée. Il me faudra du temps et de la patience pour débusquer ses ennemis et les persuader de cesser toute poursuite à l'encontre de mon petit-fils. J'aimerais que vous portiez une lettre au Seigneur Trystemine de Valombre et que Marcus prenne la tête de votre équipée. »

Le vieil homme marque une pause, vous laissant le temps d'enregistrer ses paroles.

« Vous recevrez chacun une bourse de 1.000 dragons d'or dès votre arrivée à Valombre. Si vous acceptez la mission, je vous donne une avance de 250 dragons ainsi que des chevaux



et de la nourriture pour le voyage. Toutefois, si vous refusiez, je n'aurais aucune peine à vous jeter derechef aux oubliettes du château d'Eauprofonde, et cela, pour de longues années. »

Les personnages auront la possibilité d'entamer des négociations avec Maskar. Celui-ci ira jusqu'à leur proposer 1.500 pièces d'or par personne (ou dragons d'or dans la communauté d'Eauprofonde). Ce vieil homme n'hésitera pas à leur verser une avance de 500 dragons mais il prendra également soin de leur rappeler leur situation précaire. En effet, il lui suffirait d'un mot pour que les personnages retournent moisir dans les cachots du château. Finalement les deux parties parviendront à un accord et Maskar Badine offrira à boire pour fêter les termes du marché.

Maskar Badine prend une gorgée de vin avant de poursuivre plus avant :

« Vous trouverez Marcus au « Rendez-Vous des Marins », une misérable gargote du Goulet du Poisson Puant, près des quais. En effet, il y loue une petite chambre au deuxième étage. Allez lui rendre visite et persuadez-le de devenir votre guide. Étant donné les circonstances, il ne fera certainement aucune difficulté pour vous accompagner. Il sait qu'il a tout intérêt à se faire oublier pendant quelque temps. Mais rappelez-vous une chose, ne lui révélez pas que vous travaillez pour mon compte, sinon il risque fort de refuser de vous suivre. »

Maskar insiste pour que la troupe se mette en route dès qu'ils se seront mis en relation avec Marcus. Comme convenu, il distribue à chacun son avance ainsi qu'un étui scellé à la cire, contenant la lettre qu'il destine au Seigneur Trystemine. Après avoir chaudement remercié les personnages, il les reconduit jusqu'à la porte d'entrée. Dans la cour, la troupe se verra remettre des montures ainsi que deux semaines de vivres. Le MD sera toutefois libre d'y adjoindre d'autres effets qu'il estimerait nécessaires pour ce périple.

Maskar délivre également à chacun une carte de la région et leur conseille de s'arrêter pour la nuit chez des amis, au monastère de Chauntéa, près de Berdusk. Là, ils pourront se restaurer. Ce lieu aura un intérêt particulier dans le second volume de la trilogie (*Voyage*), dans lequel les PJ seront les victimes des nouveaux occupants du monastère, bien moins amènes que leurs prédécesseurs.

Les personnages se mettent en route. Ils se préparent à rencontrer Marcus au « Rendez-Vous des Marins ». Les détails de cette rencontre seront relatés dans le prochain chapitre.



La lettre

La missive que Maskar Badine a confiée à la troupe est contenue dans un étui en cuir, soigneusement cacheté et marqué du sceau des Badine. Pour plus de prudence encore, le vieil homme n'a pas manqué de les mettre en garde contre toute curiosité. Il leur en coûterait de violer le secret du parchemin…

Maskar n'a cependant pas fait preuve d'une grande honnêteté à l'égard des personnages. Si ces derniers passaient outre les recommandations du vieil homme et montraient quelque indiscrétion quant à l'étui, ils découvriraient à l'intérieur, autre chose qu'une simple lettre (qu'ils choisissent de vérifier le contenu du tube, ils devront alors trouver un moyen de l'ouvrir sans ôter les scellés ou prendre le risque d'endommager la cire).

Toutefois attention ! L'étui est protégé par le seul fait de la magie. Si la formule « Pour Valombre et Eauprofonde, et au nom de Torm » n'est pas prononcée, une *bouche magique* criera alors « Au voleur ! » jusqu'à ce qu'elle soit réduite au silence par l'œuvre d'un sortilège ou d'une complète destruction.

À l'intérieur du boîtier, il existe bien une lettre mais ce que le patriarche a omis de mentionner, c'est que le tube contient également une baguette de bois noir polie, la *baguette prodigieuse*, offerte à Maskar par le Seigneur Khelben pour ses nombreux services rendus.

Voici le contenu de la lettre :

À mon vieil ami, le Seigneur Trystemine,

Les choses vont bien à Eauprofonde, si ce ne sont les dernières facéties de mon petit-fils, Marcus. Tu n'as certainement pas oublié la fois où il a failli incendier « l'Auberge du Vieux Crâne » en jouant au cracheur de feu. Son comportement ne cesse de m'inquiéter et j'ai dû dernièrement prendre des mesures draconiennes à son encontre.

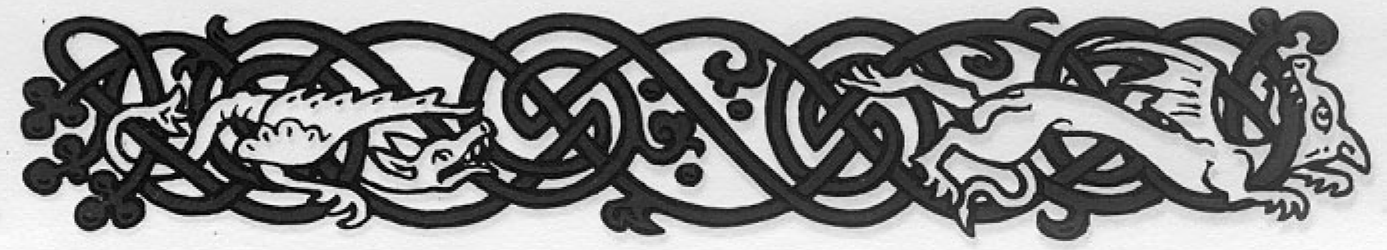
J'ai engagé les porteurs de cette missive pour lui servir d'escorte, bien que Marcus n'en sache rien. Il fallait que je m'assure qu'il quitte la ville le temps que les choses s'aplanissent.

Toutefois, j'en profite pour te faire parvenir, comme promis, la baguette prodigieuse qui m'a été offerte par le Seigneur Khelben Arunsun. J'espère qu'elle te sera d'un grand secours et qu'elle t'aidera à conserver ton titre de Seigneur de Valombre. Considère ce présent comme la preuve de ma sincère amitié et de mon attachement à Valombre et ses habitants.

Sincèrement,
Maskar Badine

Seuls les membres de la famille des Badine, y compris Marcus, connaissent la formule magique qui ouvrira l'étui. S'il tombe entre les mains de Marcus, ce dernier ne manquera pas de l'ouvrir et de lire la lettre. Il découvrira alors la véritable mission de ses compagnons et cherchera à se venger pour avoir été ainsi dupé. Néanmoins, il acceptera de les accompagner jusqu'à Valombre, dans l'intention de récupérer l'*Œil du Dragon*, caché près de ce village.

Malheureusement, les choses se compliqueront. Plusieurs ennemis des Badine ont eu vent de la *baguette prodigieuse*. Ils chercheront par tous les moyens à se l'approprier, ce qui ne manquera pas d'entraîner les personnages dans moult affrontements au cours de leur périple.



Chapitre 3

Où les personnages prennent contact avec Marcus Badine et après quelques quiproquos, finissent par le convaincre de les accompagner. Nos héros, avec à leur tête leur nouveau guide, tentent alors de quitter le charivari d'Eauprofonde pour les plaisirs bucoliques de l'Auberge-du-Chemin. Ils devront pour cela croiser le fer avec Felibarr Noirelance, un vilain de la pire espèce. Le chapitre promet d'être mouvementé…

Au Rendez-Vous des Marins

Les personnages doivent au préalable trouver cette gargote du Goulet du Poisson Puant et ceci, malgré la pluie et l'obscurité qui font rage. Le MD choisira d'agrémenter le parcours de quelques rencontres anodines ou de laisser la troupe gagner l'estaminet sans le moindre incident.

« Au Rendez-Vous des Marins » est une auberge malfamée qui change si fréquemment de tenancier et de nom que les clients n'y prêtent désormais plus attention. Le Goulet du Poisson Puant n'est autre qu'une sordide impasse où les poissonniers ont l'habitude de jeter leurs invendus pestilentiels. Situé en pareil endroit, le « Rendez-Vous des Marins » n'attire que miséreux pêcheurs et vauriens. Même les sentinelles de la ville ne s'aventurent pas jusqu'au bout de la rue, se bornant à jeter un bref coup d'œil en la dépassant, histoire de justifier leurs salaires et de s'assurer que les corps avinés qui jonchent les pavés nauséabonds n'ont pas encore passé l'arme à gauche.

Aujourd'hui, la pluie torrentielle s'est chargée d'assainir quelque peu l'impasse, d'où n'émane plus la puanteur coutumière. Comme il n'existe aucune écurie alentour, l'un des personnages devra veiller sur les chevaux.

Dès que la troupe pénètre dans l'estaminet, vous lirez le texte ci-dessous :

> La fumée vous prend à la gorge. Seules deux lampes à pétrole projettent leurs tristes feux sur la pièce comble. Les clients sont tels que vous les aviez imaginés : de rudes marins aux visages balafrés et tannés par une vie au grand air, accoudés au bar ou attablés, ingurgitant à grandes lampées leurs pintes de bière frelatée et braillant à qui mieux mieux. Comme vous apparaissez sur le seuil, les conversations se taisent et tous les regards convergent vers vous.
>
> Le tenancier est un vieux borgne au sourire édenté, aux épaules affaissées qui vous détaille de pied en cap. Sous son tablier de cuir, il porte une chemise et des culottes à la propreté douteuse.
>
> Alors que vous vous approchez du bar, il vous hèle : « Qu'est-ce que vous fichez ici ? »

Si les personnages redoublent de circonspection et prennent soin de n'offenser personne, ils ne connaîtront aucun problème. Après tout, ils ont déjà essuyé une rixe de taille, une rixe qui a failli leur coûter cher… Le tenancier leur dit où se trouve Marcus s'ils se montrent affables et demandent poliment (2 à 8 pièces d'or devraient avoir raison de la méfiance du propriétaire mais vous êtes en droit d'offrir plus). Le borgne regardera ailleurs si jamais une dispute éclate.





Rencontre avec Marcus

Le couloir qui mène jusqu'à la chambre de Marcus n'est ni plus ni moins qu'un sinistre goulet et on doit progresser tête baissée pour ne pas heurter un plafond trop bas qui ressemble à une véritable passoire. Les personnages auront le choix quant à la manière d'aborder le jeune homme : soit en frappant à la porte de ce dernier et en s'annonçant courtoisement, soit en enfonçant le battant vermoulu et prenant Marcus par surprise.

Si la troupe choisit la première hypothèse, une petite voix flûtée (celle de Marcus) s'enquerra de l'identité des visiteurs. Quelle que soit la réponse des personnages, Marcus ajoutera de sa voix toujours déguisée : « Une petite minute, j'enfile un vêtement et je suis à vous. » La troupe l'entendra alors faire son baluchon et s'enfuir séance tenante par la fenêtre ouverte — s'ils lui en laissent le temps, bien entendu. Ces bruits suspects devraient alerter immédiatement les personnages et les inciter à pénétrer dans la chambre sans attendre d'y être conviés.

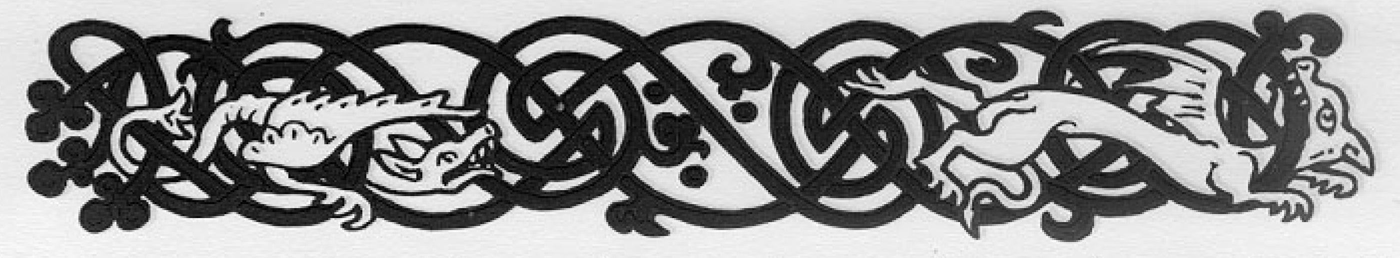
Une fois, à l'intérieur, voici ce qu'ils verront :

> Marcus vous fait face, vêtu de culottes délavées et d'une chemise ouverte sur le torse. Il était sur le point de balancer son maigre ballot par la fenêtre quand, soudain, vous surgissez. Effrayé, il pousse un cri et se met à bredouiller : « Je suis désolé ! Tout cela n'est qu'un malentendu ! Mes paroles ont dépassé ma pensée ! Je vous en supplie, ne me tuez pas ! »

Le jeune homme continue ses jérémiades jusqu'à ce que les PJ le persuadent qu'ils n'en veulent pas à sa vie. Alors, il recouvre toute son assurance et redevient l'être flagorneur qu'ils ont déjà rencontré.

Comme les personnages s'adressent à Marcus Badine, le jeune homme se demandera comment ces hommes ont pu retrouver sa trace dans cette gargote des bas-fonds où il n'est connu que sous son nom d'emprunt. Mais faisant montre de prudence, il taira ses questions.

Dès l'instant où la troupe lui aura révélé l'objet de sa visite, Marcus réclamera 2.000 pièces d'or pour les conduire jusqu'à Valombre. En fait, il bluffe car désireux de quitter Eauprofonde au plus vite, il se contenterait de 500 pièces. De plus, la destina-



tion des personnages ne pourrait mieux lui convenir, il en profitera pour récupérer l'*Œil du Dragon*.

Marcus presse ses compagnons de quitter la ville sur-le-champ, ce qu'ils acceptent avec joie, obéissant ainsi aux ordres de Maskar.

« Qu'attendons-nous pour partir, mes amis ? déclare Marcus à la cantonade. Ne perdons pas une minute ! Si nous nous dépêchons, nous pourrions atteindre l'Auberge-du-Chemin avant la tombée de la nuit. »

Si au contraire, la troupe montre quelques réticences à partir sur-le-champ, Marcus s'inclinera, faisant contre mauvaise fortune, bon cœur. Il donnera alors rendez-vous aux PJ dans le Goulet du Poisson Puant, devant la gargote, dès potron-minet.

Noirelance fait son apparition

L'aube vient de se lever sur la ville quand la troupe quitte le « Rendez-Vous des Marins ». La pluie crache ses fines gouttelettes sur Eauprofonde endormie tandis que dans le lointain, le tonnerre résonne lugubrement. Dès l'instant où les personnages quittent l'impasse, lisez ce qui suit :

> Une douzaine de cavaliers, sinistres silhouettes drapées de noir, surgissent tout à coup de nulle part. Un homme mène l'escadron, un homme au visage émacié, affublé d'une courte barbe en pointe. Il vous montre du doigt.
>
> « Donnez-nous ce criminel et vous aurez la vie sauve ! hurle-t-il d'une voix cinglante. Je ne le répéterai pas ! »

Cet homme n'est autre que le terrible Felibarr Noirelance, escorté de ses douze mercenaires. Si la troupe hésite ou tente par tous les moyens de se défiler, Felibarr jettera son sortilège *noirelance* et ordonnera à ses hommes de charger.

Pendant ce temps, il demeurera en retrait, jouant de ses sorts à l'encontre de la troupe chaque fois qu'il en aura l'occasion. Néanmoins, il surestimera ses pouvoirs et quand enfin, après quelques minutes de lutte enragée, ses mercenaires devront baisser pavillon, il acceptera la défaite devant des aventuriers aguerris et battra en retraite.

Les mercenaires ont les caractéristiques suivantes :

Les mercenaires (N ou NM hm G3) : Int moyenne ; AL N ou NM ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 18 (palefroi moyen) ; DV 3 ; p.v. 20 chacun ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (épée) ; TA M ; M 14.

La pénombre, ajoutée à la pluie et aux rafales de vent, inflige une pénalité d'attaque de -2 à moins d'avoir recours à une lumière magique. Les roulements du tonnerre couvriront le bruit des combats, n'alertant pas les sentinelles de la ville.

Tout protagoniste se battant au sol — soit par choix, soit après avoir été désarçonné — aura 10 % de chances de se retrouver sur le carreau et de gésir parmi les effroyables immondices avant les premières lueurs de l'aube.

La bataille se poursuivra jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise : les PJ battent les mercenaires à plates coutures, les PJ prennent la poudre d'escampette sans être rattrapés ou les PJ sont sur le point de rendre les armes. Dans ce cas, le MD fera intervenir plusieurs escadrons d'hommes du guet, afin de sauver la troupe en mauvaise posture. Néanmoins, ces sentinelles ne s'annonceront qu'après deux ou trois rounds, par le son de leurs cornes, et n'arriveront sur les lieux de la rixe qu'au terme de 15 rounds.

Felibarr ordonnera alors à ses hommes de cesser les combats et de faire retraite. Foudroyant les aventuriers d'un regard haineux, il menacera : « Nous nous reverrons ! » De quoi glacer le sang…

La troupe s'arrangera pour s'éclipser avant que les gardes de la ville ne les attrapent. Après tout, ces derniers sont à pied quand les PJ possèdent des montures. Marcus intime à ses compagnons de le suivre en direction de la Porte Sud, par laquelle la troupe quittera Eauprofonde.

Les personnages, au fait de la vie aquafondienne, seront en mesure de reconnaître en leur assaillant l'ignominieux Felibarr. Ils supputeront quant aux raisons qui ont lancé ce terrible magicien, mercenaire à ses heures, aux trousses d'un petit mécréant tel que Marcus. Cela restera encore longtemps un mystère…





Chapitre 4

Où nos aventuriers, venant de quitter Eauprofonde en toute hâte, vont devoir affronter les machinations sordides de certains et combattre les agents diaboliques du retors Felibarr. Par ailleurs, ils pourront goûter à une riche variété de fromages.

La carte, p. 21, vous indique le parcours emprunté par la troupe, reliant Eauprofonde à l'Auberge-du-Chemin. Vous y découvrirez plusieurs points correspondant aux différentes rencontres d'ores et déjà planifiées. Toutefois, le MD est libre d'en inventer d'autres.

Entre ces rencontres organisées, les personnages pourront s'entretenir avec Marcus. En fait, ils n'auront pas vraiment d'alternative, Marcus est plus bavard qu'une pie ! Si ce dernier n'a pas encore retrouvé l'étui du parchemin, ni découvert la duperie de ses compagnons (voir chap. 2), il narrera des aventures plus rocambolesques les unes que les autres, jurant avoir navigué avec les vikings du Grand Nord, avoir vaincu la Bête des Sélénae (tuée seulement vingt ans plus tôt ! dommage !), s'être joué des pontes du commerce d'Amn (sa tête est depuis mise à prix !) et avoir dérobé sa rapière magique au Château de Lancedragon (en vérité, l'arme lui vient d'un noble sembien). Le MD pourra passer outre ces détails, auquel cas, il devra se référer à la page XX pour s'inspirer de nouvelles idées.

Nonobstant ses manières quelque peu agaçantes, Marcus n'en demeure pas moins un agréable compagnon de voyage. Il met la main à la pâte, prenant son tour de garde sans rechigner, partageant son repas avec complaisance et participant aux combats. Ennuyeux à ses heures, Marcus fait néanmoins montre d'un courage exemplaire et d'une étonnante sollicitude à l'endroit de ses compagnons, même ceux qui ne cachent pas leur aversion pour lui.

Rencontres en chemin

Si les aventuriers ont quitté Eauprofonde sans être inquiétés, ils ne sont pas au bout de leurs peines : moult ennuis se profilent déjà à l'horizon. En effet, les espions du magicien Sabbas, conduits pas Felibarr Noirelance rôdent alentour. Devinant que la troupe est en route pour l'Auberge du Chemin, Felibarr a dépêché un homoncule sur le parcours. Sa mission : contacter son alliée, Rhyssa Griselame et ralentir la progression de la troupe. Que d'ennuis en perspective pour les aventuriers !

De plus, une poignée de magiciens convoite la baguette que la troupe transporte à leur insu dans l'étui du parchemin. Leurs apprentis sont aux aguets… Les ennemis personnels de Marcus, comme bien d'autres antagonistes inconnus, attendent patiemment l'heure de la vengeance. Les aventuriers devront ouvrir l'œil !

À chaque point de rencontre, ceux-ci auront des démêlés avec ces différents poursuivants. Si le MD est en droit d'annuler certains de ces « rendez-vous », il ne pourra cependant pas les enlever tous. Il pourrait songer à jalonner le parcours de dangers coutumiers tels que les attaques de bandits de grand chemin ou de simples voleurs. Mais attention ! il s'assurera alors que la troupe a dans ses poches de quoi satisfaire ces brigands.

Les lettres sur la carte correspondent aux différents événements qui seront rapportés dans l'ordre chronologique à des heures bien précises dans la journée.



A. Les espions (à l'aube)

De fort inquiétants individus sont aux trousses de Marcus, ce qui ne manque pas de mettre la puce aux oreilles des Seigneurs d'Eauprofonde. Qu'a-t-il bien pu faire pour attirer l'attention d'une telle faune ? Après s'être longuement concertés, ils dépêchent quelques uns de leurs meilleurs agents dans le sillage de la troupe afin d'en rapporter les agissements.

Ces PNJ tiendront plusieurs rôles dans le déroulement de l'histoire. Il peut s'agir de mystérieux « hommes en noir » qui rôdent derrière les fourrés, ou qu'on aperçoit brièvement dans les ruelles. Il peut s'agir d'alliés inattendus qui se porteront au secours de la troupe dans certaines situations épineuses. Leur identité ne doit pas être révélée ici. Permettez-leur de s'échapper sans être pris.

Dans cet épisode, ces agents, tapis dans l'ombre des fossés, attendent le passage de la troupe. Pour les repérer, un jet d'Intelligence (avec une pénalité de -6) sera nécessaire. Néanmoins, même si ce jet s'avère un succès, les personnages ne pourront distinguer que de sombres silhouettes tout de noir drapées, se glissant subrepticement dans l'obscurité du sous-bois. S'ils poussent leurs recherches plus avant, les PJ ne découvriront probablement que des herbes foulées ou quelques empreintes de pas. Rien qui en vaille vraiment la peine…

Les éclaireurs (LB hm R2) : Int moyenne à supérieure ; CA 7 (armure de cuir cloutée) ; VD 12 ; p.v. 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte ou arc long) ; TA M ; M 15.

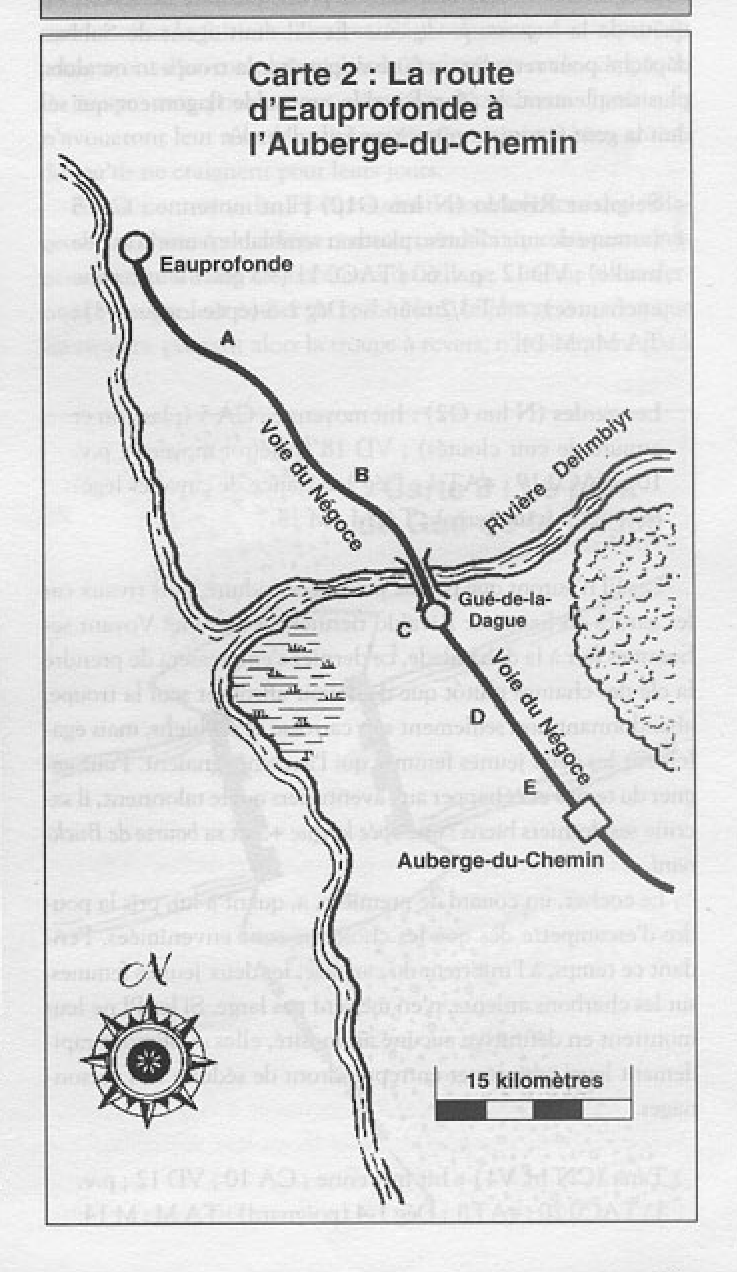
B. Une provocation en duel (en fin de matinée)

Tandis que le groupe chemine au gré des routes, racontez :

> La journée s'égrène sous un ciel clément. Le vent a balayé les nuages et le soleil darde la terre de ses timides rayons. Vous remontez frileusement le col de vos manteaux. Alors que vous atteignez le faîte d'une colline, vous apercevez soudain une horde de cavaliers suivie d'un carrosse fastueusement orné, tiré par six chevaux richement caparaçonnés. Un gobelin occupe la place du cocher, jouant de son fouet sans relâche.
>
> Le cavalier de tête, coiffé d'un élégant chapeau à plumes, porte sur son plastron, une immense cape pourpre ourlée de fourrure. Il crie à votre attention : « Place, place au carrosse du Seigneur Rivaldo ! »

Quelle que soit la réaction des PJ, le cours des événements demeurera le même. S'ils refusent de s'écarter pour laisser passer le carrosse, le Seigneur Rivaldo défiera chacun d'eux en duel. Si au contraire, ils se rangent docilement sur le côté de la route, l'homme ne manquera pas de leur reprocher leur lenteur à s'exécuter. Aussi, poursuivez le récit :

> La porte du carrosse s'ouvre brusquement, révélant un homme paré de ses plus beaux atours, au visage déformé par la fureur. Dans la voiture, deux jeunes femmes disparaissant sous leurs falbalas, vous montrent du doigt en s'esclaffant avec minauderie.
>
> « Bande de vauriens ! tempête l'homme, ulcéré. Je me dois de vous apprendre les bonnes manières ! Hé, toi ! poursuit-il en désignant Marcus. Laisse-moi t'apprendre à respecter les gentilshommes ! Sors ton épée ! » Et, tandis qu'il referme une main sur sa dague, il porte l'autre à sa rapière.





Il fallait s'y attendre ! Marcus ne peut supporter l'insulte et sans ses compagnons qui le retiennent tant bien que mal, il se jetterait à la tête du présomptueux Rivaldo. Si par la suite, la troupe tente de calmer les esprits, le seigneur les traitera de vils pleutres et demandera réparation par les armes. Si, au contraire, l'un de nos héros exhorte l'homme à se battre, Rivaldo acceptera. De toute manière, le seigneur enjoindra à ses hommes de « rosser ces misérables paysans » pendant qu'il provoquera Marcus.

Le MD a toute liberté quant aux mobiles qui poussent Rivaldo à agir ainsi. Il sera chasseur de prime ou sbire de sorcier en quête de la *baguette prodigieuse*. Et s'il était agent de Sabbas, dépêché pour retarder ou faire disparaître la troupe… ou alors, plus simplement, le sieur Rivaldo, un noble flagorneur qui séduit la gent féminine grâce à ses faits d'armes.

Seigneur Rivaldo (N hm G10) : Int moyenne ; CA 5 (armure de cuir cloutée, plastron semblable à une cotte de maille) ; VD 12 ; p.v. 60 ; TAC0 11 (+3 grâce à une arme enchantée) ; #AT 3/2 rounds ; Dég 1-8 (épée longue +3) ; TA M ; M 14.

Les gardes (N hm G2) : Int moyenne ; CA 5 (plastron et armure de cuir cloutés) ; VD 18 (palefroi moyen) ; p.v. 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (lance de cavalier légère) ou 2-8 (cimeterre) ; TA M ; M 13.

Les PJ n'auront que peu de peine à éconduire leurs rivaux car les gardes du Seigneur Rivaldo tiennent à leur vie. Voyant ses hommes fuir à la débandade, ce dernier s'empressera de prendre la clé des champs plutôt que de devoir affronter seul la troupe, abandonnant non seulement son carrosse et ses biens, mais également les deux jeunes femmes qui l'accompagnaient. Pour gagner du temps et échapper aux aventuriers qui le talonnent, il sacrifie ses derniers biens : une *épée longue +3* et sa *bourse de Bucknard*.

Le cocher, un couard de première, a, quant à lui, pris la poudre d'escampette dès que les choses se sont envenimées. Pendant ce temps, à l'intérieur du carrosse, les deux jeunes femmes, sur les charbons ardents, n'en mènent pas large. Si les PJ ne leur montrent en définitive aucune animosité, elles oublieront rapidement leurs craintes et entreprendront de séduire nos personnages.

Tana (CN hf V1) : Int moyenne ; CA 10 ; VD 12 ; p.v. 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (poignard) ; TA M ; M 14.

Zennara (humaine de niveau 0) : Int moyenne ; AL N ; CA 10 ; VD 12 ; p.v. 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (dague) ; TA M ; M 12.

Selon les dires de ces gentes demoiselles, le Seigneur Rivaldo se serait proposé de les conduire jusqu'à l'Auberge-du-Chemin. Durant le trajet, il les aurait assommées avec ses hauts faits d'armes. Dire qu'elles y avaient cru… En fait, les véritables héros se tiennent à présent devant elles !

Toutefois, Tana et Zennara ne sont mêlées ni de près, ni de loin au vil complot. Elles se borneront à supplier les personnages de les conduire jusqu'à l'Auberge-du-Chemin où ils se rendent eux aussi. Si par hasard, l'un des PJ n'était point insensible au charme d'une d'entre elles, cette dernière ne lui refuserait pas ses faveurs. Mais, dès l'instant où elles se sauront saines et sauves, elles ne demanderont pas leur reste. Elles s'enfuiront.

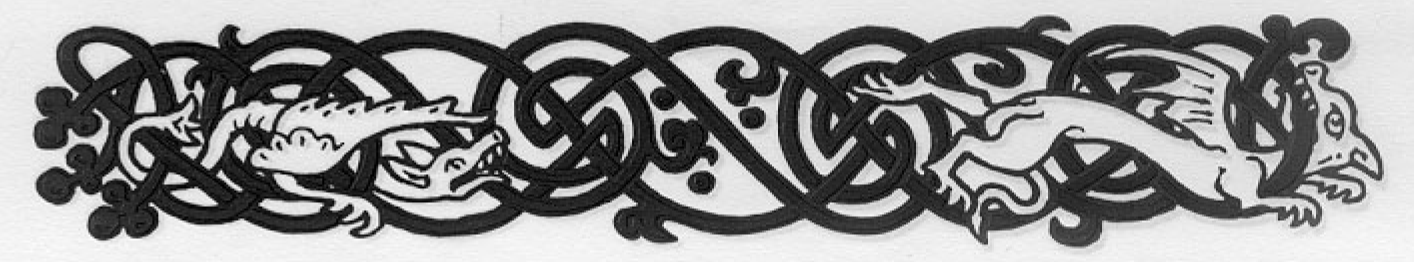
Pour le plus grand plaisir de la troupe, l'intérieur du carrosse regorge d'une multitude d'objets : une bourse renfermant 500 po et 500 pa de différentes provenances, un étui contenant un sortilège de niveau 3 et un *chapeau de stupidité*, du pain et plusieurs bouteilles de vin de crû médiocre et d'appellation contrôlée « Chessetain Hibernant » dans un grand panier d'osier ainsi qu'une sélection fort appétissante de fromages — une eauforte embrumée, un turmish noir, un lotus chessetain, un rouget de damarie, un cendré elturien, un vert calishite, une roue aquafondienne et un onéreux mortel cormyrien, fabriqué à partir du lait du mortel catoblépas.

Quant à l'attelage, il est constitué de magnifiques destriers qui ne valent pas moins de 3.000 po. Le carrosse pourra être vendu pour la somme de 5.000 po, malheureusement, il leur faudra attendre car l'acquéreur potentiel habite Eauprofonde. Les vins et les fromages, quant à eux, n'ont aucune valeur marchande même s'ils satisferaient le plus délicat des palais.

L'Auberge-du-Chemin acceptera de nourrir les chevaux et de garder le carrosse pour la modique somme de 20 pièces d'or par mois, payable à l'avance. Si par malchance les personnages ne revenaient pas assez vite, Dauravyn Barberousse serait en droit de s'approprier l'ensemble et de le revendre au plus offrant.

C. Le pont du Gué-de-la-Dague (au zénith)

L'homoncule de Felibarr traversa ce pont pour rejoindre Rhyssa Griselame, une fort dangereuse mercenaire (un épisode qui se dénouera plus tard). Sommé de ralentir la progression des PJ, le monstre laissa des instructions à quelques sicaires du Gué-de-la-Dague afin qu'ils retardent, si possible, les aventuriers. Aux environs de midi, les joueurs atteignent la rivière Delim-



biyr et s'apprêtent à l'enjamber en empruntant le pont qui conduit au village du Gué-de-la-Dague.

Dans cette bourgade, les sicaires, passés à la solde de Felibarr, feront courir le bruit qu'ils ont été attaqués sur la route par des bandits dont la description correspond à celle de la troupe. Ces quatre sicaires se cachent ensuite au nord du pont, attendant patiemment l'altercation entre les aventuriers et les villageois. Toutefois, les personnages ont la possibilité de déjouer les vils desseins des sicaires et d'éviter l'embuscade grâce à une vérification (Int -3 de pénalité) qui débusquera les espions tapis près du pont. Si les PJ dénichent et attaquent les sicaires, les villageois, ayant alors tout lieu de croire que les membres de la troupe sont de véritables brigands, ne manqueront pas d'intervenir.

1. Les villageois (humains de Niveau 0), 20 : Int moyenne ; AL variable, le plus souvent N ; CA 10 ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 4 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (armes diverses improvisées) ; TA M ; M 12.

2. Les sicaires cachés (Humains de niveaux 1), 4 : Int moyenne ; AL CM ; CA 7 (armure de cuir) ; VD 12 ; DV 1 ; p.v. 8 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (épées longues) ou 1-4 (frondes) ; TA M ; M 13.

Si les PJ ne repèrent pas les sicaires cachés, lisez le paragraphe ci-dessous dès l'instant où ils traverseront le pont du Gué-de-la-Dague :

> Alors que vous vous engagez sur le pont, un concert assourdissant de cris s'élève derrière la butte, à quelques centaines de mètres de vous. Puis, tout à coup, une horde de paysans surgit des bosquets, brandissant faucilles, fourches et râteaux.
>
> « Les voilà ! » hurle l'un d'entre eux.
>
> La foule, tel un furieux raz de marée, sonne alors la charge…

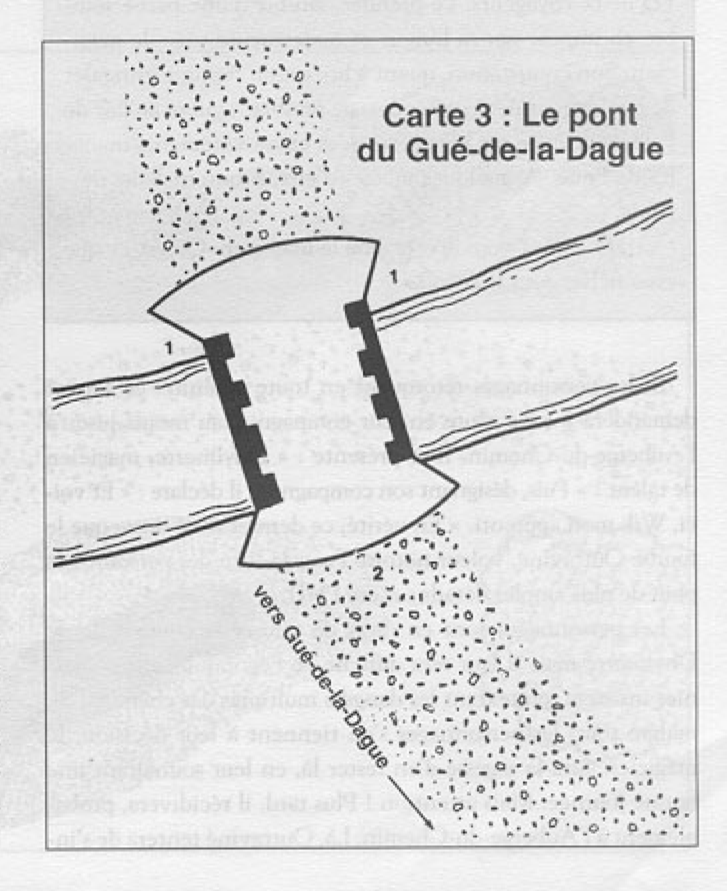
Au même instant, les sicaires apparaissent et crient en désignant les PJ d'un doigt accusateur : « Ce sont eux ! Ce sont ces misérables qui nous ont attaqués ! »

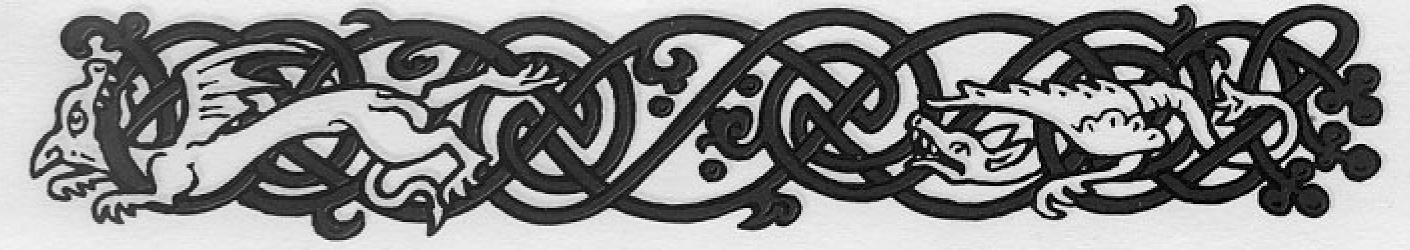
Les personnages auront toutes les peines du monde à convaincre les villageois de leur innocence. Il leur est particulièrement pénible de s'en prendre à des êtres inoffensifs, d'autant plus que l'altercation n'est qu'un stupide malentendu. Mais à cœur vaillant, rien d'impossible ! Tandis que les bardes aux talents oratoires tenteront d'amadouer les PNJ, les autres chercheront à gagner la sympathie des paysans.

Malheureusement les sicaires ne verront pas ces manœuvres d'un bon œil et jetteront de l'huile sur le feu. « Allez-y ! s'époumoneront-ils. Attaquez-les ! Ils ont essayé de nous tuer ! Ce sont de dangereux criminels ! »

Le MD peut, en s'aidant du Tableau des Réactions durant une Rencontre (voir le *Guide du Maître*, chapitre 11), attribuer des bonus ou des pénalités suivant la qualité de l'éloquence des PJ. Si les villageois faisaient montre de prudence, ils cesseraient les combats et offriraient aux aventuriers de s'expliquer. Mais c'est au MD seul de décider si les explications de la troupe sont suffisamment claires pour apaiser le courroux de la foule et entraîner ainsi la fuite des sicaires. Si ces derniers sont repris, ils admettront d'un ton pleurnichard s'être mépris sur le compte de la troupe sans pour autant dénoncer Noirelance. Jamais ils n'avoueront leur rôle dans la conspiration à moins bien entendu, qu'ils ne craignent pour leurs jours.

Si, au contraire, les PJ ripostaient aux violences des villageois, les choses pourraient mal tourner. Non que les personnages aient à craindre des habitants du village… même si ces derniers peuvent leur causer du tort ! Non, le plus grave, c'est que les sicaires, prenant alors la troupe à revers, n'hésiteraient pas à





utiliser leurs frondes pour harceler les aventuriers. Et… le sang coulerait.

L'issue d'une telle bataille pourrait être fort fâcheuse, en particulier si les PJ tuaient quelques villageois. Toutefois, le MD pourrait en tirer avantage, en lançant des mandats d'arrêt à l'encontre des PJ, augmentant ainsi les difficultés du jeu.

Néanmoins, le MD doit garder à l'esprit que l'aventure ne fait que commencer et que nombreuses embuscades guettent déjà la troupe.

Si la tuerie est évitée, la troupe sera conviée à un banquet dressé par les villageoises du Gué-de-la-Dague. Malheureusement, Marcus estime ne pas avoir une minute à perdre et enjoint à ses compagnons de se contenter d'un repas frugal ou alors, s'ils meurent vraiment d'inanition, d'acheter des victuailles qu'ils grignoteront en route.

D. Une rencontre amicale (en début d'après-midi)

Lisez ce qui suit :

> Au détour d'un chemin planté de chênes, vous apercevez deux voyageurs. Le premier, affublé d'une barbe sombre en impose par sa longue et majestueuse toge de magicien. Son compagnon, quant à lui, est un homme gringalet de quelques années son cadet, ne semblant guère au fait de l'élégance avec ses bottes crottées et ses vêtements maculés de boue. À quelques mètres d'eux, broutent leurs destriers.
>
> « Hé, vous ! vous apostrophe le magicien. Qu'est-ce que vous fichez dans le coin ? »

Si les personnages rétorquent en toute aménité, ce sorcier demandera à faire route en leur compagnie, au moins jusqu'à l'Auberge-du-Chemin. Il se présente : « Dhylmorre, magicien de talent ! » Puis, désignant son compagnon, il déclare : « Et voici, Wik mon apprenti. » En vérité, ce dernier n'est autre que le fourbe Outraviné, voleur notoire (voir la liste des personnages pour de plus amples détails sur ces PNJ).

Les personnages sont en droit de refuser la compagnie de Dhylmorre mais il leur sera difficile de l'éconduire car ce dernier insistera, prétextant les dangers multiples des chemins. Si, malgré tout, les personnages s'en tiennent à leur décision, le magicien aura la sagesse d'en rester là, en leur souhaitant une bonne journée. Mais attention ! Plus tard, il récidivera, probablement à l'Auberge-du-Chemin. Là, Outraviné tentera de s'introduire dans la chambre des PJ pour leur dérober l'étui du parchemin et la *baguette prodigieuse* qu'il renferme.

Si, au contraire, les personnages invitent aimablement Dhylmorre à se joindre à eux, il les assommera, tout comme Marcus, de palabres inutiles et ô combien exaspérants. Outraviné profitera de ce que l'attention des aventuriers soit retenue pour sonder l'esprit des PJ — en usant de ses facultés ESP — et découvrir ainsi la cachette de l'étui. Même s'il parvient à le localiser, le voleur s'armera de patience et attendra le moment opportun pour se saisir sans risque de l'objet convoité.

En effet, Dhylmorre et Outraviné ne sont pas assez stupides pour attaquer la troupe de front… Ils ne tentent de dérober l'étui sur la route que s'ils sont sûrs de pouvoir repartir avec.

Si, malgré tout, Outraviné était pris en flagrant délit de vol, il s'enfuirait sur-le-champ avec l'étui tandis que Dhylmorre protégerait sa retraite en jetant un sort maléfique avant de s'échapper à son tour.

Si, le voyage durant, les desseins de ces deux compères échouent, ceux-ci attendront patiemment l'arrivée à l'Auberge-du-Chemin. Là, ils essaieront de pénétrer dans la chambre des personnages comme nous vous le précisons dans le paragraphe « Un repos bien mérité », au chapitre 5.

Si le MD, non content de ce scénario, souhaite le compliquer, il peut fort bien imaginer qu'Outraviné, grâce à son ESP, perce à jour la véritable identité de Marcus. La possibilité de le capturer pour obtenir une rançon s'offrira alors aux deux compères. Et si jamais Dhylmorre apprend l'existence du contrat sur « Marco Volo » il pourrait se joindre à la chasse, alléché par la récompense de 10.000 pièces d'or promise par Sabbas.

Dhylmorre et Outraviné sont relativement prudents. S'ils sont frustrés dans leur tentative de vol, ils reviendront plus tard pour essayer de dérober furtivement l'objet.

E. L'embuscade (en fin d'après-midi)

Felibarr Noirelance, ayant eu vent de l'itinéraire emprunté par les aventuriers, envoie aussitôt un homuncule prévenir ses alliés afin qu'ils les interceptent près de l'Auberge-du-Chemin. Rhyssa Griselame organise alors une embuscade (la carte n° 4 vous présentera son plan d'attaque).

Les archers entameront l'offensive, assaillant de leur tir nourri des PJ pris au dépourvu. Les aventuriers auront alors le choix de répliquer, de battre en retraite ou de forcer le passage en menant leurs montures à bride abattue au travers des salves acérées. Des fantassins, postés à l'arrière auront pour mission de couper leur retraite alors qu'en tête de ligne, une horde de cavaliers déchaînés les attend, prête à les intercepter le cas échéant.





Pendant ce temps, les archers continueront de tirer, aidés par des sortilèges de *projectiles magiques*.

1. Fantassins/Éclaireurs

Ces derniers, retranchés dans des fossés, attendront patiemment les salves nourries des archers pour sortir de leur cachette. Leur mission est d'empêcher la troupe de battre en retraite.

Les fantassins (NM hm G1), 8 : Int moyenne ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; p.v. 4 chacun ; TAC0 20 ; Dég 2-8 (cimeterre) ; TA M ; M 14.

2. Archers

Ils tireront sur la troupe au passage et continueront de faire pleuvoir leurs traits pendant que les fantassins attaqueront par derrière et les cavaliers de front.

Les archers (NM hm G1) : Int moyenne ; CA 7 (cuirasse) ; VD 12 ; p.v. 5 chacun ; TAC0 20 ; Dég 1-6 (épée courte) ou 1-8 (arc long) ; TA M ; M 15.

3. Magiciens

Deux sorciers de faible niveau accompagnent les archers, postés de part et d'autre de la route, submergeant les aventuriers de leurs terribles sorts de *projectiles magiques*.

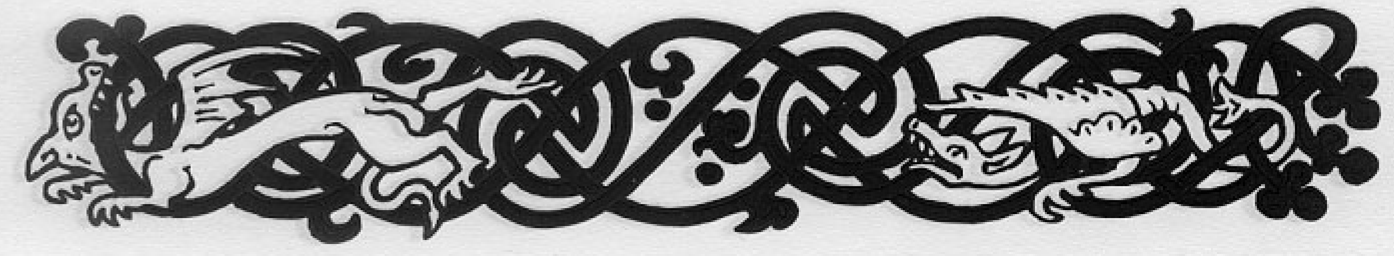
Les magiciens (CM hm M3), 2 : Int supérieure ; CA 10 ; VD 12 ; p.v. 6 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (dague) ; TA M ; M 15 ; sortilèges : *projectile magique* (x2), *flèche acide de Melf*.

4. Cavaliers

L'escadron, tapis derrière la colline, rejoindra le champ de bataille et assaillira les PJ, dès l'instant où les archers auront sonné la charge.

Les cavaliers (NM hm G3), 6 : Int moyen ; CA 6 (armure annelée et bouclier) ; VD 18 (palefroi moyen) ; p.v. 15 chacun ; TAC0 20 ; Dég 1-6 (lance de cavalier légère) ou 2-8 (cimeterre) ; TA M ; M 14.

Carte 4 : L'embuscade



5. Rhyssa et Thorvold

Rhyssa Griselame et Thorvold mènent l'attaque. Chevauchant deux splendides wivernes, ils fondent sur l'ennemi cependant que la cavalerie charge.

Rhyssa Griselame (CM hf G8) : Int moyenne ; CA 0 (*armure de plates +1* et bouclier) ; VD 12 ; p.v. 42 ; TAC0 13 (+2 grâce à l'armement) ; #AT 3/2 rounds ; Dég 2-8 (cimeterre +2) ; TA M ; M 16.

Rhyssa, mercenaire redoutable, chevaucha en d'autres temps en compagnie de la horde de Lancedragon et participa au pillage de l'Auberge-du-Chemin. Ayant disparu à la suite de la destruction du château de Lancedragon, elle vit de rapines et de ses talents de mercenaire. Elle vend ses services au plus offrant, et quand le travail se fait rare, elle retourne gonfler les rangs des maraudeurs. Rhyssa est à l'occasion la maîtresse de Felibarr Noirelance et plus fréquemment encore son alliée, bien que la loyauté ne signifie rien pour elle.

Borgne depuis le siège de Lancedragon, Rhyssa cache son infirmité sous un bandeau noir brodé. Si elle arbore plusieurs tatouages représentant un dragon et autres savantes arabesques, elle ne les dévoile qu'à ses proches.

Thorvold (CM hm G5) : Int moyenne ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; p.v. 20 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; TA M ; M 15.

Thorvold, renégat du Grand Nord, est le bras droit de Rhyssa. Implacable et cruel, son penchant pour la dive bouteille a ruiné ses ambitions.

Les wivernes (2) : Int faible ; AL N (E) ; CA 3 ; VD 10 ; Vo 24 (E) ; DV 7 +7 ; p.v. 20 ; TAC0 13 ; #AT 2 ; Dég 2-16/1-6 ; AS poison ; TA G ; M 14.

Ces spécialistes de l'embuscade sont de rudes mercenaires ayant pour mission d'anéantir les aventuriers, ou tout du moins de les blesser gravement. Ils visent plus particulièrement Marcus, espérant le capturer ou mieux encore, le tuer pour ramener sa dépouille à Felibarr.

Si les PJ connaissent quelques difficultés à ce stade de la partie, le MD ferait montre de magnanimité en leur offrant de s'éclipser. Permettez alors l'intervention des éclaireurs aquafondiens — de l'épisode A —, qui refouleront les mercenaires ou celle d'un chasseur de prime, rival, qui empêchera Felibarr d'empocher la prime. Que l'une de ces âmes salvatrices soit en mesure d'éliminer une poignée d'adversaires et ainsi de rétablir l'équilibre des forces…

Chaque mercenaire possède 1 à 8 pièces d'or. Rhyssa a reçu des mains de l'homoncule, une lettre de Felibarr. Voici ce qu'on peut y lire :

Très chère Rhyssa,

Je souhaiterais te soumettre une requête de la plus haute importance. Une troupe de bandits vient de quitter Eauprofonde et fait route à cette heure vers l'Auberge-du-Chemin. Le groupe se compose de plusieurs individus parmi lesquels on reconnaît…

(Le MD se doit de décrire de façon sarcastique les personnages-joueurs.)

… et un barde efféminé qui dit s'appeler Marco Volo. — « Efféminé ? protesterait violemment ce dernier. Croisons le fer, gros porc, nous verrons bien qui de nous, est le plus efféminé ! » — *Intercepte-les avant qu'ils n'atteignent l'Auberge-du-Chemin. Fais comme bon te semble mais ramène-moi Marco Volo, mort ou vif. Si tu réussis, tu recevras 5.000 dragons d'or et je te montrerai toute ma gratitude… comme d'habitude !*

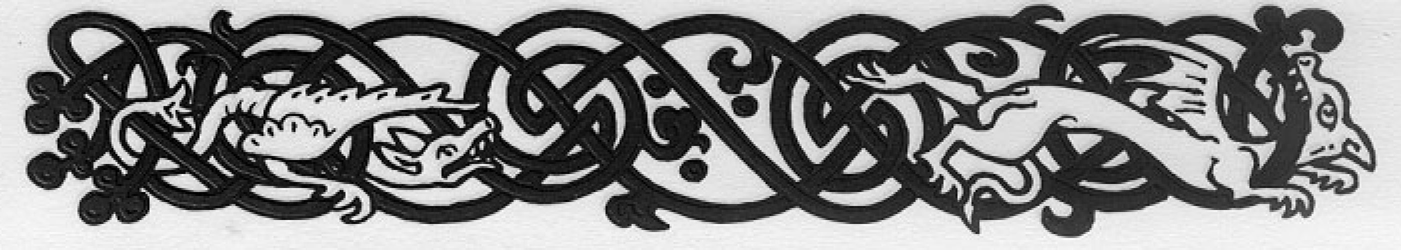
Affectueusement,
Felibarr Noirelance

Cette missive devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. En effet, Felibarr ne dépenserait pas 5.000 dragons d'or si Marcus n'était pas important. Quand on interroge le jeune homme à ce propos, il répond de manière évasive qu'il ne voit pas qui pourrait lui en vouloir à ce point. Peut-être une femme, qu'il aurait séduite autrefois et qui aurait perdu la raison…

Bien que fort bouleversé, Marcus est loin de se douter que Sabbas se cache derrière toute cette histoire. Devant ses compagnons, il se garde bien de se targuer du vol de l'*Œil du Dragon*. Le reste de la journée se déroule sans anicroche et la troupe atteint finalement l'Auberge-du-Chemin au crépuscule.

Pendant ce temps...

Felibarr, toujours à la poursuite de la troupe — qui a désormais une journée d'avance —, dépêche des messages aux quatre coins de la région, sommant ses espions de surveiller étroitement la progression des personnages. Il remet à plus tard toute manœuvre machiavélique, tout dérouté qu'il est aujourd'hui, devant l'opiniâtreté des aventuriers...



Chapitre 5

Où nos héros jouissent d'un repos bien mérité à l'Auberge-du-Chemin avant d'être derechef ennuyés par les forces du mal qu'ils réussiront à vaincre (en tout cas, espérons-le !). Avant ces nouvelles péripéties, nos aventuriers se restaurent de faisans et de gibiers rôtis.



Le village de l'Auberge-du-Chemin doit son nom à son célèbre estaminet, l'Auberge-du-Chemin. Entièrement rasé quelques années plus tôt par les hordes de Lancedragon, l'établissement a été reconstruit grâce à de nombreux mécènes et aventuriers, dont Mirt l'Usurier, un marchand aquafondien de grand renom.

Dès l'arrivée des personnages, lisez ce qui suit à voix haute :

> Le soleil achève sa course dans le ciel alors que vous approchez du bourg de l'Auberge-du-Chemin. Poussés par un vent violent, les sombres cumulus reviennent à la charge, funestes promesses d'une pluie diluvienne. Il est temps que vous arriviez…
>
> L'Auberge-du-Chemin est une bourgade qui doit son nom à son célèbre estaminet. Détruite au cours de violents affrontements quelques années plus tôt, elle renaît enfin de ses ruines. Derrière une ceinture de hauts murs de pierres érigés, ses rues se déploient autour d'une fastueuse maison de maître connue sous le nom de l'Auberge-du-Chemin. Un défilé de voyageurs fourbus se presse aux vantaux du village demeurés ouverts. Un garde, accoudé à sa lance, vous salue sur votre passage.

Un plan du village, carte n° 5, est à la disposition de ceux qui désirent s'y promener. Vous trouverez également le plan de la célèbre auberge (carte n° 6, page 29) qui vous dévoilera la nouvelle architecture intérieure. Attention, il ne s'agit que d'un plan sommaire !

Reportez-vous à la description de la bourgade et de son fameux estaminet ci-dessous.

Le Village

Le village de l'Auberge-du-Chemin compte une myriade de fermes et d'exploitations alentour alors que, en son sein, d'anciens aventuriers, des marchands ou encore de petits nobles ont élu domicile.

1. L'Auberge-du-Chemin (voir la description plus loin).
2. Le sanctuaire de Mailikki (Prêtre Artemis Collin ; NB hm P12). Les PJ blessés pourront être soignés au sanctuaire de Mailikki. Mais chaque soin pour une blessure légère ne coûtera pas moins de 100 pièces d'or.
3. La demeure du Seigneur de Sparhaver (Noble ; N hm G5)
4. La maison de Thyra Corbeaunoir (Aventurière, CB hf R6)
5. La maison de Garnus Vieilletombe (Marchand ; LB dm G3)
6. La caserne (25 lanceurs de javelots, 20 archers ; NB h G1)
7. La tanière de Glamrallow Sharp (Magicien à la retraite ; LN hm M15).





L'Auberge-du-Chemin

Cette auberge, qui offre le gîte et le couvert aux voyageurs, n'est autre que la demeure du célèbre Dauravyn Barberousse. Le plan de la demeure ainsi que celui du village vous sont fournis pages 28-29.

1. L'antichambre.

Manteaux, bagages et autres objets personnels peuvent être entreposés dans cette pièce, même si on ne souhaite pas s'attarder à l'auberge. Un employé, qui répond au nom de Tharmon, se charge de vous en débarrasser et de les ranger dans cette pièce. Néanmoins, les PJ n'ont pas à révéler le contenu de leur dépôt.

2. La pièce principale.

Cette pièce, spacieuse, comprend plusieurs tables et un grand bar. Les poutres de bois foncé qui zèbrent le plafond bas, disparaissent sous un monceau impressionnant d'armes, de fers à cheval et autres souvenirs parmi lesquels on découvre divers objets hétéroclites, chapardés aux troupes armées qui ont, un jour, assiégé le village de l'Auberge-du-Chemin. Une douzaine de clients sont là, véritables piliers de bar — voyageurs ou autochtones qui viennent aux nouvelles, se réchauffer ou simplement boire un verre.

Les serveuses ont été recrutées dans les fermes circonvoisines. Quant aux filles du sieur Dauravyn Barberousse, trois d'entre elles mettent régulièrement la main à la pâte, secondant leur père derrière le bar lorsque le tenancier, Warvyn, un homme volubile à la large carrure est absent.

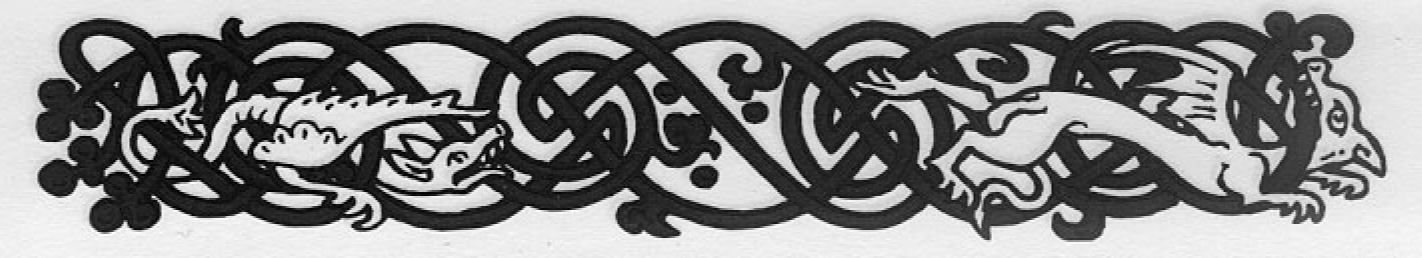
Sa cuisine est réputée comme étant excellente et surtout de très bon marché. Les plats traditionnels, des mijotés de légumes et de viande de second choix, comme le mouton, ne coûtent pas plus de 3 pa par personne, alors que le célèbre rôti de faisan, fierté de l'auberge, est servi pour 5 pa et l'assiette de gibier, pour 6 pa. La bière de l'Auberge-du-Chemin est fabriquée dans les dépendances même de l'estaminet. Aux effluves parfumés, touraillée à souhait, elle a la qualité d'être peu chère.

3. Les salons

On vous les attribue selon le vieil adage, « premier arrivé, premier servi ». Une table et pas moins d'une douzaine de chaises sont disposées dans chacun de ces salons (mais il vous est possible d'en ajouter). Dans l'intimité de cette pièce, vous n'avez pas à craindre les oreilles indiscrètes.

Carte 5: Le village

30 mettres



Vers les quartiers de Dauravyn Barberousse

Vers la cuisine, la réserve et les quartiers des serviteurs

Premier étage

Haut

Haut

Bas

Bas

Rez-de-chaussée

Table

Chaise

Porte

Baril

Penderie

Étagères

Escaliers

Fenêtre

Plan 6 : Une partie de l'Auberge-du-Chemin

4. Les chambres

Ces pièces, d'un confort plus qu'appréciable, sont dotées d'un à trois lits, capables d'accueillir jusqu'à six individus de taille humaine. Toutefois, Dauravyn n'aime guère que les clients s'y entassent. Une chambre vous coûtera la somme de 5 pa par nuit et par lit.

Afin de préparer d'ores et déjà la Rencontre C, le MD devra connaître la chambre que les PJ et surtout Marcus, auront choisie (celui-ci n'a pas l'intention de dormir seul dans une chambre !). Les PJ devront veiller sur leur « guide », mais s'ils manquent à leur devoir, le MD sera en droit d'imaginer que, Marco, par pingrerie ou peur du noir, persuade un membre de la troupe de partager sa chambre.

Les rencontres à l'Auberge-du-Chemin

La soirée à l'Auberge-du-Chemin risque fort de se révéler tumultueuse pour nos aventuriers exténués. En effet, quelques péripéties — qui vous seront narrées par ordre chronologique, agrémenteront cette halte. Le MD choisira d'ajouter ou de supprimer quelques uns de ces événements s'il le juge nécessaire. Si les personnages, vaincus par le harassement ou alors blessés, ne sont pas à même de riposter, les rencontres les plus périlleuses seront supprimées ou tout du moins, leurs issues amoindries.

A. Le tenancier, un joyeux drille !

Ce soir, Dauravyn Barberousse trône derrière le bar. D'une démarche presque féline, il se dirige vers la table des personnages.

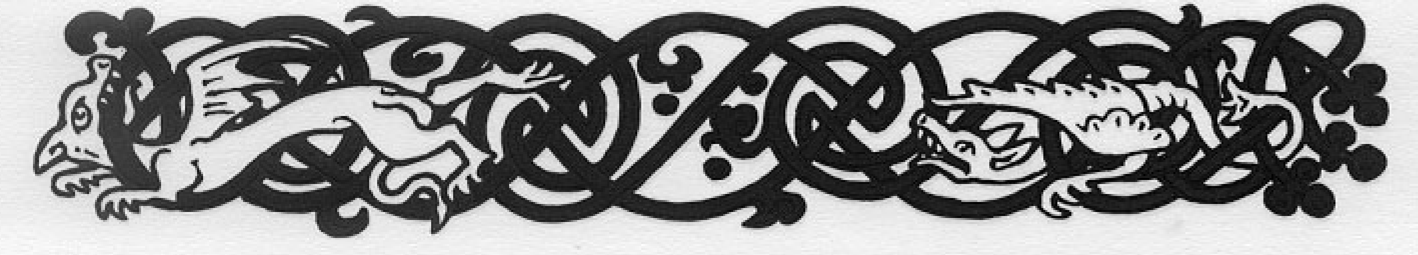
Lisez ce qui suit :

Un colosse dans la force de l'âge, affublé d'une longue barbe rousse, s'approche de la table. Vous remarquez alors sa tenue irréprochable.

« Bonsoir ! vous salue-t-il, un sourire amène aux lèvres. Mon nom est Dauravyn, je suis le propriétaire. Ici, tout le monde me surnomme Barberousse. J'ignore pourquoi, ajoute-t-il, heureux de sa plaisanterie. »

Il part d'un rire franc.

« Que puis-je vous servir ? enchaîne-t-il. Si vous hésitez, je ne saurais trop vous conseiller le faisan ou le chevreuil rôti. »



Dauravyn a pris soin de ne pas mentionner son titre de seigneur. En effet, la prudence prévaut ! Comme chacun, il a eu vent des démêlés de la troupe avec les mercenaires de Felibarr et craint le pire.

Dès l'instant où il est convaincu que ces clients ne représentent aucune menace, il leur demande discrètement s'il peut leur être d'une quelconque aide. Comme la troupe demeure sur le qui-vive, il s'enhardit (nous ne saurions trop conseiller le MD de ne pas lire le texte ci-dessous d'un trait mais de lancer ces questions dans la discussion afin que l'idée germe seule dans l'esprit des joueurs).

« Y a-t-il quelque information que vous souhaiteriez connaître ? »

« Saviez-vous que des brigands ont encore fait des leurs dans la région ? Si vous le désirez, je peux me renseigner sur l'endroit où ces coupe-gorge sévissent. Vous éviteriez ainsi les mauvaises rencontres. »

« Tôt ce matin, deux bandes rivales se sont affrontées, près d'ici. Vous êtes peut-être déjà au courant ? »

Éventuellement, il pourra prendre un personnage en aparté :

« Écoute, l'ami, dira-t-il alors. Je ne voudrais pas te paniquer, mais j'ai appris ce qui s'était passé ce matin. Si je peux aider en quoique ce soit... N'hésite pas ! »

Dauravyn est en mesure de mander Artémis Collin, le prêtre du village afin que ce dernier prodigue les soins nécessaires aux membres blessés de la troupe pour une somme préférentielle. Il pourra également offrir de nouvelles montures ou encore éconduire d'éventuels poursuivants trop curieux.

B. Marcus se jette la tête la première dans les problèmes...

Le jeune homme risque fort de compromettre les timides relations entre la troupe et Dauravyn Barberousse, en jouant le joli cœur. Dès que la conversation ira bon train entre les PJ et le seigneur, il faudra songer à lire ce qui suit :

« Sacreriez ! Quel morceau de choix ! fait Marcus avec une lippe gourmande, en reluquant une pulpeuse servante à la chevelure flamboyante qui venait de prendre son service. Ne vous semble-t-elle pas seule et désespérée ? »

Avant que vous ne puissiez répliquer, le jeune homme se lève et ajoute : « Excusez-moi, mais j'ai du pain sur la planche. »

Il s'approche alors de la jeune femme et tout minaudier qu'il est, il se propose de l'aider. Le dédaignant avec superbe, la serveuse le dépasse et s'éloigne.

Avant même que les personnages n'interviennent et conseillent à Marcus d'abandonner, les événements se précipitent.

Marcus emboîte le pas de la servante, virevolte autour d'elle quand elle l'ignore, l'assomme de ses boniments. C'est alors que la catastrophe survient ! D'un geste maladroit, le jeune homme envoie voler le plateau qui achève sa course sur le sol dans un sinistre cliquetis de verres.

« Mon dieu ! s'écrie Marcus, atterré. Pardonnez-moi ! S'il y a quelque chose que je puisse... ? »

Il n'a pas le temps d'achever sa phrase, la jeune femme lui assène un violent coup de poing dans l'estomac, l'envoyant au tapis.

« Tu peux crever, vermine ! crache-t-elle avec fiel. Père, débarrasse-moi de ce moins-que-rien ! »

À votre grand dam, vous voyez Dauravyn Barberousse se diriger le regard foudroyant, les poings serrés, vers Marcus. Il se penche au-dessus du pauvre jeune homme qui gît sur le sol, tordu par la douleur.

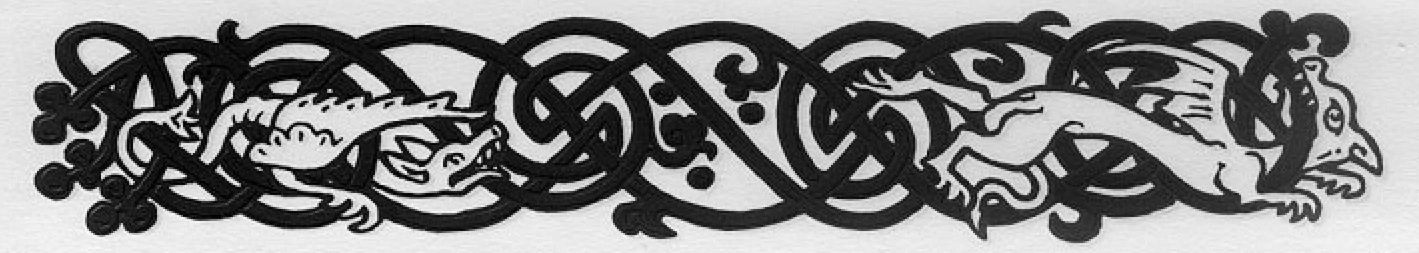
« Je vois que vous avez croisé ma fille, déclare Dauravyn d'un ton dangereusement doucereux. Si j'ai un conseil à vous donner, c'est de décamper... » Enveloppant du regard le reste de la troupe, il ajoute : « Un de vos amis ? Si c'est le cas, vous auriez tout intérêt à ne pas trop vous éterniser ici ! »

Dauravyn Barberousse ne se laissera pas aisément amadouer mais si la troupe redouble de diplomatie et promet de surveiller dorénavant étroitement les faits et gestes de Marcus, il recouvrira son affabilité coutumière. Sermonné, la tête basse et toujours perclus de courbatures, Marcus rejoint ses commensaux et se tient à carreau pour le reste de la soirée.

C. Des crocs dans la nuit.

Dès que les PJ se retirent pour la nuit, ils sont assaillis par l'un des suppôts extraplanaires de Sabbas. Il peut avoir été envoyé ici pour espionner les personnages ou éliminer certains d'entre eux.

Le rat-gredin : Int inférieure ; AL CM ; CA 0 ; VD 18 ; DV 7 ; p. v. 35 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 2-12/1-8/1-8 ; AS paralysie, commande des rats ; DS immunité contre le sommeil et le froid, jamais surpris ; TA M ; M 12 ; PX 3.000.



La créature pénètre dans l'auberge par la fenêtre d'une chambre inoccupée. Choisissez vous-même la chambre.

Les PJ, endormis, détecteront le monstre grâce à la « détection des bruits » ou un test d'Intelligence et se lèveront aussitôt. Les tests d'Intelligence sont à -6, alors que les tests de « détection des bruits » sont à -20 % en raison du caractère subreptice du rat-gredin. Les personnages, une fois réveillés, auront tout loisir d'user de ces tests respectifs à -3 et -10 %.

Si Marcus n'occupe pas la pièce dans laquelle la créature s'est faufilée furtivement ou si aucun personnage ne l'a entendue entrer, elle entreprendra de fouiller dans les affaires de la troupe et, si la chance se présente, n'hésitera pas à s'emparer de l'étui.

Si le rat-gredin parvient à s'introduire dans une première chambre sans être inquiété, il pourra rechercher Marcus dans la pièce voisine.

Dès l'instant où le monstre retrouve Marcus, les événements s'enchaînent et le suspens devient intéressant. Si le rat-gredin en a l'opportunité, il attaquera Marcus par surprise et tentera de le paralyser ou pis encore, de le tuer, avant de s'échapper par la fenêtre avec le jeune homme inconscient. Le MD aura tout intérêt à s'y opposer car la perte de Marcus serait désastreuse pour le reste de la partie, si elle ne signifie pas tout simplement la fin de l'aventure. En revanche, la paralysie de Marcus est tout à fait envisageable...

Si Marcus n'est pas le premier visé par cette attaque, les PJ pourront, eux, être réduits au silence par la créature et son effroyable talent paralysant. Le MD décidera alors si les personnages ont le temps d'appeler à l'aide ou si les autres joueurs sont à même de les entendre.

Au grand dam de Dauravyn, l'Auberge-du-Chemin est infesté de rats qui n'hésiteront pas à attaquer la troupe sur l'ordre du rat-gredin (2 à12 rats).

Rats : Int animale ; AL N ; AC 7 ; VD 15 ; DV 1/4 ; p.v. 1 chacun ; TAC0 20 ; Dég 1 ; AS Malaise ; TA P ; M 4 ; PX 7.

Si le rat-gredin ne survit pas à l'épisode, son corps se désintégrera immédiatement puisqu'il est incapable de survivre dans ce plan sans force vitale. Quelques minutes plus tard, il ne restera plus de ce phénomène que les multiples blessures des personnages.

Un repos bien mérité?

D'autres malfaiteurs pourraient venir perturber le sommeil des aventuriers si le MD le souhaite. En particulier, Dhylmorre et Outraviné qui réitéreront leur tentative de vol, s'ils n'en ont pas eu l'occasion sur la route...

Une fois cette série de mésaventures achevée, la troupe peut plonger dans les bras de Morphée sans être plus avant dérangée. Cependant, ils sont réveillés dès l'aube par Dauravyn, qui, d'un air alarmé, leur dit ceci :

« Pardonnez-moi de vous réveiller de si bon matin, surtout après la nuit mouvementée que vous venez de vivre mais j'ai entendu dire au « Rendez-Vous des Tenanciers » à Eauprofonde qu'on a offert une forte récompense pour votre capture. Morts ou vifs, dit-on. Vous auriez tout intérêt à plier bagage sur-le-champ. »

Les PJ ont juste le temps d'avaler un petit-déjeuner frugal cependant que Barberousse leur prépare des victuailles pour la journée. La troupe décide ensuite d'un plan d'action. Dauravyn les informe qu'une diligence quittera l'Auberge-du-Chemin dans l'heure en direction de Scornubel. Ils peuvent également choisir de partir à cheval ou encore d'utiliser le carrosse du Seigneur Rivaldo si, bien entendu, ils l'ont confisqué après leur rencontre.

Ainsi s'achève *Marco Volo : Départ*. Mais l'histoire ne s'arrête pas là, elle se poursuit dans l'épisode *Voyage*, au cours duquel les personnages se retrouvent en butte avec de dangereux roublards. Ils y apprendront davantage quant à Marco Volo et sa mystérieuse vie.





par Anthony Prior

Marco Volo : Départ constitue le premier volume d'une trilogie, conçu pour 4 à 8 joueurs de niveaux 6 à 8. L'aventure commence par un périple émaillé de péripéties plus rocambolesques les unes que les autres. Un jour, la troupe d'aventuriers croise la route d'un certain Marcus Badine (également connu sous le nom de Marco Volo), un voleur de petite envergure, hâbleur de renom, faraud de nature. En lui portant secours, ces personnages ne gagneront que des ennuis. Pour sortir de ce mauvais pas, ils accepteront de porter une lettre à Valombre, Marcus leur servira de guide.

Bien entendu, les choses ne sont jamais aussi simples qu'elles y paraissent…

Marcus a cru pouvoir impunément voler l'*Œil du Dragon*, un puissant objet d'un autre plan, et imputer ce larcin à Volothamp Geddarm, auteur de nombreux guides sur les cités des Royaumes. Felibarr Noirelance, un assassin tristement célèbre, sera engagé pour retrouver le maraudeur… Et rien ne détournera ce dernier de sa mission !

Dans l'étui contenant la lettre, il est un autre objet précieux que tout magicien et chasseur de prime convoitent.

Une enfilade de péripéties qui entraînent nos aventuriers d'Eauprofonde à l'Auberge-du-Chemin… Entre les rixes et les méprises, les chevauchées effrénées et les mécréants, les personnages n'auront que peu de temps pour souffler. Cette aventure, picaresque, contée à la manière d'Alexandre Dumas ou Sabatini, vous laissera pantelants et comblés…

(Sauf les méchantes âmes qui, une fois encore, trouveront à redire !)

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
53147
S. A.



TSR Limited
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

